#4
$30.00
COMIKAZE
r amor al (9º) Arte
JESÚS HERNÁNDEZ
RENATO GUERRA
25 AÑOS SIN EL SANTO
KIRBY
PRATT
OESTERHELD
MEDELLÍN
SOPELANA

COMIKAZE

Por amor al (9º) Arte

En este número:

1 Editorial

2 Aventurándose en Pratt
Santiago Fernández

5 La ciencia en los cómics (2ª Parte)
Rodrigo Vidal Tamayo

9 George Pérez: El hombre del millón de rostros
J. David Méndez

12 Las Eras de Marvel en México (Conclusión)
Everardo Ferrer

16 Kirby: La diestra de Dios
Martín Arceo

20 "Doctor Ardor"
Luis Sopelana

24 José G. Cruz: Los años dorados del Enmascarado de Plata
Mauricio Matamoros Durán

28 Santo: Plata de ley
Everardo Ferrer

33 ¡El retorno de El Santo!
Jesús Antonio Hernández y Everardo Ferrer

36 Axel Medellín: Engranes de Papel (1ª Parte)
Jorge Tovalín

41 El Factor Mutante
Everardo Ferrer

43 Sandman, sueños en polvo
Adrián Gallardo

46 El infinito Eternauta
Rubén Eduardo Soto Díaz

Trazo portada A
Jesús Antonio Hernández R.

http://portaveritas.deviantart.com/
jarthernandez@gmail.com

Arquitecto, diseñador e ilustrador de portadas y cómics, colabora en medios como *Tierra Adentro*, *Super Luchas Gráfico* y la revista de crítica social *Polvareda*. Con su brutal trazo ha realizado carteles de lucha libre, colaborado en Negative Burn (Image) y en antologías como *Horrores Breves* y *Desde la tercera cuerda* para México. Actualmente trabaja en el título *Rocket Girl* y en dos proyectos secretos para Editorial Acervo.

Color portada A
Renato Guerra

www.renatoguerra.com

Escritor, ilustrador y colorista. Su trabajo ha aparecido en *Lamigala*, *Ponx* y *¡#$%&! Cómics*, además de proyectos personales como la antología de cómic breve *Openhaüs* y compañías extranjeras como Moonstone Books para la que ha coloreado *Buckaroo Banzai: Wild Asses of the Kush*. Un hecho poco conocido es el haber ganado un premio en la categoría de poesía en el Concurso de Poesía y Cuento de la Universidad Autónoma de Nuevo León y su truncada vida como rockstar.

Trazo y Color portada B
Iván Santillán

Con una carrera de 13 años en el mundo de las historietas ha destacado en títulos como *Kaliman*; *Santo, La Leyenda de Plata*; *Pistolero de la frontera*; *Místico: El Príncipe de Plata y Oro*; *Lágrimas y Risas*; *La Ley del Revólver*; *Chambeadoras*; *Relatos de Presidio*; *Bellas de Noche* y un largo etcétera. Recientemente ilustró la portada de la novela gráfica *The Mother Lode*, de Sean Feahey y Mario Guevara, que Image publicará este año.

COMIKAZE
Por amor al (9°) Arte

AÑO UNO. NÚMERO CUATRO.
Febrero de 2009.
Publicación Trimestral.

http://www.comikaze.net
revistacomikaze@gmail.com

DOMICILIO DE LA PUBLICACIÓN
La Marina # 20, Colonia Observatorio,
CP 11860, Delegación Miguel Hidalgo,
México, DF

CONSEJO EDITORIAL
Everardo Ferrer
Marina Gil
David Méndez
Jorge Tovalín

CORRETEADOR EDITORIAL
Jorge Tovalín

DISEÑO
Marina Gil

PORTADA A
Jesús Antonio Hernández [trazo]
Renato Guerra [color]

PORTADA B
Ibán Santillán [trazo & color]

PIN-UP
Omar Ladrönn [trazo]
Raúl Treviño [trazo]
Jesús Antonio Hernández [tintas]
Federico Blee, *Toonfed* [color]

EN ESTE NÚMERO COLABORAN
Martín Arceo
Santiago Fernández
Adrián Gallardo
Mauricio Matamoros
Luis Sopelana
Rubén Eduardo Soto
Rodrigo Vidal

Certificado de Reserva de Derechos:
04-2008-052116232300-102
Certificado de licitud de contenido
en trâmite.

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y/o de homenaje.

Comikaze se imprime en:
Diseño e Impresos Sandoval
Tel. 5793-4152

Comikaze.Revista
@ComikazeNews

EDITORIAL

Con crisis ficticias desarrollándose en el mundo del cómic superheroico a cada rato, era cuestión de tiempo para que este tipo de cataclismos cósmicos alcanzaran al mundo real…y a *Comikaze*. Como te diste cuenta, hemos tenido que aumentar el precio de la revista ante el alza del precio del papel. Esperamos compensar ese disgusto con los contenidos que te preparamos en esta ocasión.

Además del extraordinario arte de Jesús Antonio Hernández y el buen Renato Guerra en cubierta (cada vez su trabajo es superior), para la portada variante contamos con el trabajo del joven maestro Iván Santillán, quien en su larga carrera ha destacado por sus fabulosas ilustraciones en cómics como *Santo, La Leyenda de Plata*; *Místico, El Príncipe de Plata y Oro*; *Pistolero; La Ley del Revólver* y muchísimos títulos más.

También te esperan artículos centrales sobre El Santo (en su 25 aniversario luctuoso), así como dos minicómics en homenaje a *El Enmascarado de Plata*: uno a manos de Luis Sopelana, artista nominado al *Eisner* y otro a cargo de la dupla Ferrer-Hernández. Por si fuera poco, contamos con un texto del gurú Martín Arceo (co-fundador de la CONQUE) sobre Jack Kirby, entre muchas cosas de interés. ¿Y ya viste el *pin-up* de la contraportada? Ladrönn y Raúl Treviño, dos de los mexicanos más internacionales, ¡juntos!

Amén de dejar claro que para *Comikaze* El Santo y su legado están más vivos que nunca, andábamos pensando que esta crisis económica tendrá una interesante repercusión en el cómic mexicano, pues obligará a la creación de mejores productos. ¿Cómo? Los estudios, editoriales (pequeñas y grandes) y particulares que arriesgan su capital para ver su cómic impreso tendrán que elevar el nivel de sus publicaciones, comenzando con los argumentos y terminando con el importantísimo proceso de impresión. Y eso es bueno para todo el medio.

Como nos dijo Axel Medellín (dibujante de *Heavy Metal*, *Grimm Fairy Tales* y varios títulos más) al momento de darnos la entrevista que te presentamos: "Ahora no te puedes dar el lujo de ser desechable. Más te vale que todo lo que hagas sea memorable o la gente te pasará por alto". No podemos estar más de acuerdo.

Pero bueno, basta de sermones seniles. ¡A leer tu revista! ***¡Banzai!***

por SANTIAGO FERNÁNDEZ

Pratt y su obra vistos por Milo Manara

A PARTIR DE LA EXPLOSIÓN DE LOS MEDIOS MASIVOS DE COMUNICACIÓN, NO SÓLO COMO FUENTE DE INFORMACIÓN SINO TAMBIÉN DE ENTRETENIMIENTO, EL GÉNERO CLÁSICO DE LA AVENTURA SE HA DERIVADO EN FÓRMULAS DE EVASIÓN, COMO SON LOS SUPERHÉROES EN LOS CÓMICS O EL CINE DE ACCIÓN. ASÍ, EL VERDADERO GÉNERO DE LA AVENTURA, REPRESENTADO EN PERSONAJES COMO ALADINO, ROBIN HOOD, D'ARTAGNAN, O TARZAN (CUYO ROMANTICISMO ESTÁ IMPREGNADO DE CIERTA SAZÓN DE CONFRONTACIÓN), HA DEVENIDO EN MEROS PERSONAJES ESTEREOTIPADOS, QUE RESULTAN TAN INVEROSÍMILES COMO UNIDIMENSIONALES.

La aventura, en su corazón, no se trata de la simple evasión ni de las fórmulas de consumo que generan franquicias; la aventura es un género que confronta el sustento de los personajes que vagabundean por el género, ya sea moralmente o ideológicamente, los cuales terminan por ser liberados al encontrar una causa por la cual luchar. En la aventura, el verdadero tesoro no es material, sino algo que ayuda al protagonista a llevar a cabo la máxima griega que dicta conócete a ti mismo.

El sello particular de los grandes autores de aventura es que sus biografías terminan por ser tan propias del género aventurero como sus obras mismas, como es el caso de Marco Polo, Alexandre Dumas, Richard F. Burton, Joseph Conrad, Ernest Hemingway y, de igual forma, el último gran maestro aventurero del siglo XX: Hugo Pratt.

Nacido en la ciudad italiana de Rimini en 1927, Pratt siempre se consideró oriundo de Venecia (capital histórica de la aventura, con dignatarios nacidos en esa ciudad como Giacomo Casanova y Marco Polo), pues fue allí donde pasó su infancia. Su adolescencia la vivió en Abisinia, colonia italiana en Etiopía, donde comenzaría a sentir fascinación por la cultura africana, aprendiendo a hablar abisinio y swahili.

Como soldado de las tropas de Mussolini durante la Segunda Guerra Mundial, el joven Pratt (de 17 años) fue tomado prisionero por los ingleses, y fue bajo su encarcelamiento que tuvo su primera exposición al idioma inglés y a los autores clásicos, teniendo preferencia por Stevenson, Dumas o Conrad. Si bien el género literario fue el que le cayó como anillo al dedo, su lenguaje narrativo no sería el de la prosa, sino el gráfico de las historietas.

Aventurándose en Pratt

Inspirado por el primer Will Eisner y especialmente por Milton Caniff (creador de *Terry and the Pirates* y *Steve Canyon*), Hugo Pratt descubriría su pasión por la narración mediante dibujos, practicando a lo largo de los años un dibujo tan concentrado que por momentos conseguía la literalidad con meras imágenes.

Con algunos amigos, en 1945 Pratt comenzó sus derroteros comiqueros en la ciudad de las góndolas, formando el *Grupo de Venecia*, tras lo que por un par de años un mecenas argentino se lo llevaría a su país, donde comenzó su verdadera experiencia en el medio, gracias a la revista *As de Piques*. No fue hasta 1952 que, aún en Argentina, trabajó bajo la tutela de Héctor Germán Oesterheld, el guionista latinoamericano más prolífico de la historia y quizá el mejor de todos los tiempos, a cuya obra maestra (*El Eternauta*) dedicamos un espacio en este número de *Comikaze*.

Para el joven dibujante, Oesterheld crearía ex-profeso al Sargento Kirk, un militar norteamericano que acaba por aliarse con los indios nativos a quienes supuestamente tendría que exterminar. Aún hoy hay disparidades y polémicas sobre qué tanto de la gloria que cobró Pratt era perteneciente a Oesterheld, pero lo cierto es que la influencia del escritor gaucho es innegable.

Al igual que Oesterheld, las narraciones de Pratt tienen una gran afinidad por la Historia Universal, en particular por las grandes revoluciones, además que, con cuidadosa investigación, siempre narran el devenir de un antihéroe que toma partido por las víctimas, los oprimidos, los perdedores, ilustrando ideologías de tal sustento moral que a más de uno incomodaban. Por lo mismo, no extraña a nadie que Oesterheld y sus cuatro hijas fueran desaparecidas en la sombra de una atroz dictadura; como tampoco que, años después, el ya famoso Pratt regresara a Argentina tratando de ajusticiar, infructíferamente, a los verdugos del maestro.

Después de unos pocos años de regresar a vivir a Italia y de subsistir de trabajillos que le permitieran mantener su adicción a explorar Sudamérica, en 1967, a sus cuarenta años, buscador incansable del conocimiento, con el punto de vista de un experimentado trota-

Obras fundamentales:
Sargento Kirk (1952), *Ernie Pike* (1957), ambas con guión de Oesterheld; *La Balada del Mar Salado* (1967), *Los Alacranes del Desierto* (1967-1992), *Verano Indio* (1982, con dibujos de Milo Manara) y *Saint-Exupéry: El último vuelo* (1994).

Entérate de
lo más interesante del cómic
Descárgalo cada quincena en
http://comikaze.net

Y también disponible en
iTunes
¡¡Suscríbete!!

mundos, con dos ex-esposas y un reguero de hijos alrededor del mundo, Pratt comenzó *La Balada del Mar Salado*, álbum gráfico que consolidaría su característico estilo de dibujo, el cual refinaba la mancha y la línea clara hacia una síntesis representacional minimalista. Dicho de otra forma, con unas pocas líneas Hugo Pratt alimentaba de expresionismo a sus carismáticos personajes, lo mismo que sugería la vastedad del Océano Pacífico o la soledad contemplativa del desierto persa. Además, de entre un entrañable *cast* de personajes sin desperdicio, en *La Balada del Mar Salado* aparecería por primera vez Corto Maltés, el personaje fetiche de Pratt que serviría como su alter ego y que a la postre le traería el reconocimiento y la fama.

Un par de décadas antes de que cierto arqueólogo de la gran pantalla recorriera las minucias históricas que transformaron al siglo XX, Corto Maltés, veneciano de nacimiento, con el romanticismo del ocultismo gitano a su sombra y la melancolía de los marineros cuyo hogar encuentran en sus incansables pasos, recorría los cinco continentes en una decena de novelas gráficas y experimentaba a su manera la Revolución Rusa, las dos Guerras Mundiales, la Revolución Islámica; por veces atestiguando las maniobras del Barón Rojo, la legendaria muerte de Enver Pachá o incluso entrometiéndose en los maquiavelismos de la masonería o el zarismo ruso.

Como Hemingway o Conrad, las obras de Hugo Pratt están impregnadas con un especial sabor que los autores formuláticos pocas veces han logrado: el de la historia personal. Cuando Pratt dibuja un personaje montando a camello, tiene cierta veracidad no calcada de una fotografía, sino extraída de su propia experiencia. Lo mismo con personajes que disparan sus rifles, que saltan acantilados, que se mueven en columnas contra el frente enemigo; cuando Pratt dibuja un barco navegando, uno presume el olor del mismísimo mar. Este tipo de experiencia personal permite al autor describir con veracidad y concentrarse en los temas de fondo que quiere tratar, logrando personajes y argumentos de alta calidad literaria.

A la fecha de su fallecimiento, en 1994, la figura del aventurero Hugo Pratt ya era tan legendaria como su obra, obteniendo un reconocimiento público allende del medio historietístico. En especial, las aventuras de Corto Maltés aún hoy en día se venden muy bien en Europa, teniendo el halago, estudio y reconocimiento no sólo de los coetáneos de la historieta, sino de autores y estudiosos de la altura de Umberto Eco.

Mientras el actual mercado norteamericano no sabe qué hacer entre las fórmulas pubertas y el formato de la novela gráfica, mientras que en nuestro país ni siquiera raspamos la punta del iceberg en cuanto a la capacidad discursiva del medio, hace décadas que Hugo Pratt demostró con gran experiencia, solvencia y una inigualable obra, que la historieta puede producir obras comparables a aquellas de la literatura universal o del séptimo arte.

Así, en la era de *Los Piratas del Caribe*, en la cual la aventura es una apuesta por las estrellas pop, los personajes insípidos y estereotipados, la música tipo John Williams, muchísimos efectos especiales y tramas tan insulsas como engatusadas, aún quedan los remanentes de la era del papel, que permiten a algún atolondrado lector quitarles el polvo y realmente atreverse a experimentar el verdadero género literario que igual nos enseña algo al tiempo de entretenernos. Los que tenemos predilección por las historietas somos aún más afortunados por contar con la obra del maestro Pratt…y de Oesterheld…y de Stevenson…y de Conrad…y de Burton…y de London…y de…

Nuestro Colaborador

Director editorial de *Cenizas: Revista Narrativa/Gráfica*. En 2004 fue ponente por parte de la Universidad del Valle Toluca en la International Comics and Arts Festival en Bethesda, EU, con un análisis de *Valentina* de Guido Crepax. Es *profe* de semiótica, hermenéutica y a veces de ilustración en las facultades de diseño gráfico de la UVT y la Universidad Autónoma del Estado de México; laborando en esta última como diseñador gráfico. The Beatles, *Mafalda* y François Schuiten le son valores universales.

La ciencia en los cómics
2ª Parte

por Rodrigo Vidal Tamayo

En la entrega pasada pudimos leer cómo la física clásica (aquella desarrollada por Newton) nos ayuda, si no a explicar, por lo menos a fantasear sobre cómo los poderes de Superman podrían funcionar en un universo como el nuestro. Pues bien, ha llegado el momento de adentrarnos en temas esotéricos y comprender cómo funcionan los poderes de Kitty Pride y responder por qué el Dr. Manhattan es tan terriblemente poderoso.

¿Y tú qué κ@r@]θ$ sabes?

Uno de los pecados de la ciencia es que ha fallado en dar a conocer sus logros y alcances, además de informarnos cómo es desarrollada y quiénes la realizan; pero lo más importante es que ha fallado en explicarnos (con pelos y señales) en qué consisten todos sus descubrimientos. De ahí que muchos términos utilizados en la ciencia nos remitan a cosas incomprensibles.

Ejemplo de lo anterior es la mecánica cuántica, término que se acuñó para referirse a las reglas que aplican en las interacciones de la materia a escalas muy pequeñas, en el mundo de las ondas y las partículas.[1] Se le denomina cuántica para diferenciarla de la mecánica clásica y también porque las partículas transmiten energía en forma de paquetes denominados cuantos.

Lo curioso de esta mecánica, y lo que la hace complicada para aquellos que no somos físicos, es que a esas escalas las cosas no funcionan tal y como las conocemos. Por ejemplo, la fuerza de gravedad, que para nosotros es algo tan natural que ni la percibimos (y sin la cual Superman no sería el héroe que es[2]), a ese tamaño deja de ser relevante y cede su lugar a fuerzas tan famosas como el electromagnetismo (culpable de que nos topemos con la pared al intentar atravesarla) y otras tan desconocidas como la interacción nuclear fuerte (que evita la desintegración de nuestros átomos en sus múltiples partes) o la interacción nuclear débil (que permite fenómenos como la radioactividad o la liberación de energía en las estrellas, que a su vez facilita la existencia de curiosidades como la vida).

UNOS DÍAS DESPUÉS...EN LA ESCUELA...
¡HEY, CUATES! ¡MIREN! ¡ESTA NOCHE, SPIDER-MAN DARÁ UNA FUNCIÓN EN EL TEATRO CITADINO!
¡Y LA ENTRADA SÓLO CUESTA UN DÓLAR!
¡VAYAMOS TODOS!
¡NO CUENTEN CONMIGO, CHICOS! ¡NO PODRÉ IR!
THEY DON'T KNOW WHAT I NEED.
YOU DON'T KNOW WHAT I NEED.
IF I'M TO HAVE A SYMBOL, IT SHALL BE ONE I RESPECT.
THERE.

1 ¿Recuerdan las aventuras de Spider-man en el microverso? Algo así, pero sin civilizaciones nanométricas. Recordemos que un nanómetro equivale a una mil millonésima de un metro, escala a la que se mueven los átomos y moléculas.

2 ¿Qué no leyeron la primera parte del artículo?

Lo anterior no sería tan extraño de no ser porque también a esa escala se acaban todas nuestras certezas. Una partícula puede existir en todos los estados posibles, comportarse como onda (expandiéndose o interfiriendo con otras) e incluso aparecer en dos lugares al mismo tiempo. El problema es que, a pesar de esta facultad, nuestros sentidos únicamente percibirán uno sólo de sus estados y, para acabarla de amolar, no podemos predecir en cuál de ellos se presentará; simplemente podemos conocer la probabilidad de que la partícula nos muestre algún determinado estado.

A TRAVÉS DEL TIEMPO... Y DE LAS PAREDES

¿Y qué tiene que ver lo anterior con los cómics? Pues que gracias a la mecánica cuántica podemos explicarnos uno de los superpoderes más chéveres y, al mismo tiempo, abre la posibilidad de que todos pudiésemos tenerlo... al menos en teoría.

Para los que no la conozcan, Kitty Pryde fue, en su momento, la miembro más joven de los X-Men, ganándose el corazón de los lectores debido a su inocencia (y a la fascinación que producen las *lolitas*). Su poder es muy sencillo: puede volverse intangible a voluntad y atravesar objetos sólidos. Algo muy parecido puede hacer Flash, cuando vibra a través de paredes o de las trampas colocadas por su galería de villanos.

¿Cómo funciona ese poder? Es sencillo. Poco antes mencionaba que a niveles cuánticos lo único que podemos conocer es la probabilidad de que un átomo se comporte de determinada manera. Gracias a un físico alemán llamado Erwin Schrödinger tenemos una ecuación que nos permite conocer la probabilidad de que una partícula transite de una región del espacio a otra, aunque el sentido común nos diga que eso no pudiera suceder.

Pero vayamos por partes: Toda la materia está formada por átomos, los cuales están compuestos por electrones, protones y neutrones (estos dos últimos a su vez se conforman por quarks). ¿Qué significa toda la cadenita anterior? ¡Pues que existe espacio vacío entre cada ladrillo de las partículas elementales! Si calculamos el volumen de ese espacio vacío resultará mayor al de la materia misma, por lo que fácilmente las partes materiales de un átomo podrían pasar a través de los espacios vacíos de otro.

La cosa es que, para que algo del tamaño de un cuerpo humano pudiera atravesar, digamos, una pared, se necesitaría que la totalidad de átomos se sincronizara y absolutamente toda la materia de uno de los cuerpos pasara por los vacíos del otro. La probabilidad de ello es muy baja, peeeero... no es igual a cero.

La ecuación de Schrödinger nos indica que la probabilidad de atravesar un cuerpo sólido existe, sólo que es tan baja que si te pusieras a dar topes contra un muro, ni en un millón de años lograrías estar del otro lado (aunque en un lapso corto de tiempo, digamos cinco minutos, podrían parar en un hospital). Pero mientras la probabilidad no sea de cero, la esperanza morirá al último. Así que podemos concluir que a Kitty Pride su mutación le permite controlar esa probabilidad, aumentándola al 100 por ciento, por lo que puede atravesar cualquier objeto, por más denso que sea.

El proyecto Manhattan

Esto de las probabilidades es uno de los puntos centrales de estudio de la mecánica cuántica, pues hay quien dice que la incertidumbre no es una característica inherente a las partículas, y que más bien es resultado de nuestra ignorancia en el tema. De continuar las investigaciones quizás pueda predecirse el momento exacto en que un átomo se desintegra o elegir que faceta de la partícula sirve más a nuestros propósitos.

Lo anterior constituye la base de los poderes del Dr. Manhattan, personaje de la ya mítica maxiserie *Watchmen* del genial Alan Moore.[3] Durante un experimento que involucra radiaciones nucleares, el doctor Jonathan Osterman sufre un accidente que lo desintegra, para volver tiempo después en la forma de un ser todopoderoso que, entre otras cosas, puede teletransportar y transmutar la materia, así como observar el tiempo en su totalidad: pasado, presente y futuro.

La mecánica cuántica nos explica sus poderes (al mismo tiempo que demuestra que Moore no es ningún improvisado). De hecho, la manipulación de materia a niveles atómicos es lo que nos ha permitido construir armas atómicas, sólo que hasta ahora no tenemos manera de hacerlo sin una violenta liberación de energía. Lo que hace Dr. Manhattan es realizar fusiones y fisiones en frío, evitando generar explosiones al construir una atalaya en Marte o al generar oxígeno para su compañera Silk Spectre durante su estancia en el planeta rojo.

3 Existe la hipótesis de que Moore es lo más parecido a un dios sobre esta Tierra.

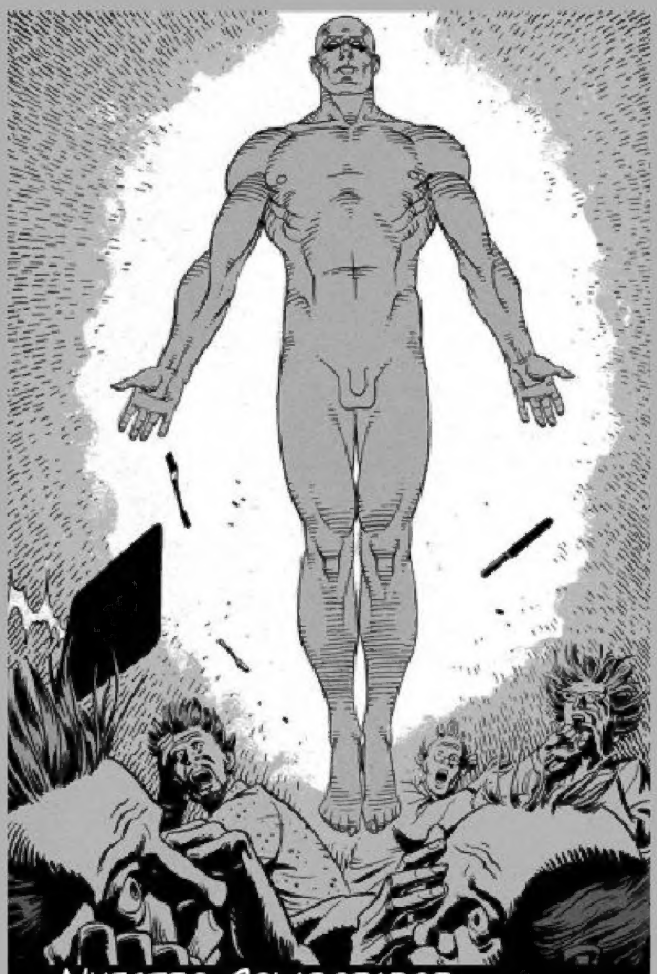
OPENHAÜS
ANTOLOGIA MEXICANA DE COMICS BREVES
PÍDELA A OPENHAUS@YAHOO.COM
O BÚSCALA EN WWW.MERCADOLIBRE.COM.MX

En el caso de la teletransportación, esta se explica si tomamos en cuenta que las partículas tienen una especie de ubicuidad, así basta con que el *Doc* decida en que zona del espacio quiere que aparezcan para que esos trozos de materia se expresen físicamente. Pero lo más impresionante del doctorcito azul es esa clarividencia que le permite generarse un desinterés por el fin del mundo. Aquí entramos en terrenos especulativos y nos adentramos en un tema que (más de 20 años después de que el cómic fue escrito) sigue siendo frontera en las ciencias nucleares.

Supuestamente, si lográramos evitar la incertidumbre atómica, podríamos prever fenómenos como el que un electrón pase de un nivel energético a otro, el decaimiento de un neutrón o las transformaciones de una partícula a otra. En teoría (y dado que todo el universo está formado por átomos), si tuviéramos las ecuaciones que nos permitieran precisar los momentos exactos en que cada una de las partículas del universo sufrirá un cambio, entonces podríamos conocer el futuro, dado que el continuo espacio-tiempo no es más que la expresión de la totalidad de las partículas. Y al saber esto, también podríamos conocer como se encontraban antes, logrando así ver el pasado.

Sí, suena medio locochón, pero eso es justamente algo que la ciencia nos otorga: la capacidad de imaginar todo lo que podemos hacer con un universo, igualito a como sucede en los cómics que leemos.

CONTINUARA...



NUESTRO COLABORADOR

Biólogo de profesión, divulgador científico de vocación y crítico de corazón. Entre sus objetos de estudio se encuentra la posibilidad de convertir a Green Lantern en un producto de autoayuda, utilizar a Batman como un escaparate del método científico y descubrir por qué demonios Wolverine es tan popular, si en verdad no tiene ningún chiste. Puede leérsele en www.revistacinefagia.com y escribírsele a rvtr@yahoo.com.

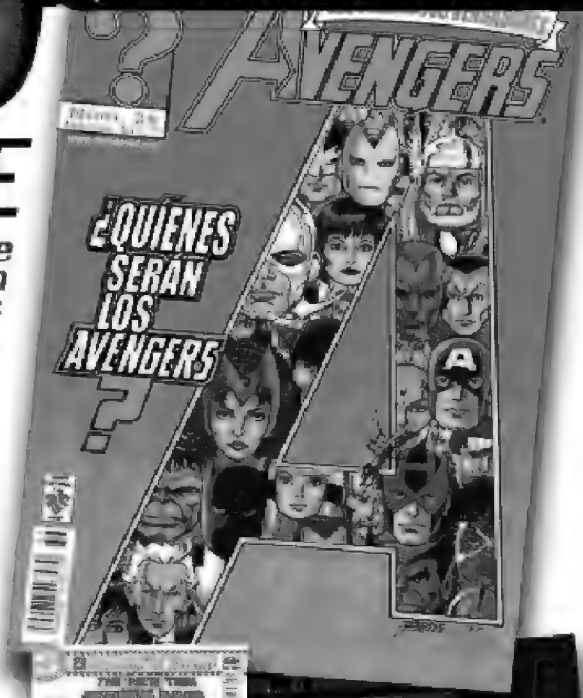
MUCHOS DE LOS DATOS AQUÍ EXPUESTOS FUERON TOMADOS DEL LIBRO *THE PHYSICS OF SUPERHEROES* DE JAMES KAKALIOS. RECOMIENDO SU LECTURA PARA TENER ARGUMENTOS SOBRE EL VALOR EDUCATIVO DEL CÓMIC.
A CLOCK WITHOUT A CRAFTSMAN.
COMIKAZE

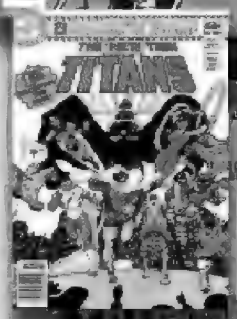
por .J David .M Jiménez

George Pérez

el hombre del millón de rostros

En la gran meca del cómic norteamericano existen muchos nombres de artistas sobresalientes, que han destacado por dibujar de manera especial a uno o varios personajes, marcando una era en la historia de estos héroes. Así podemos mencionar al Spider-Man de Mark Bagley o de John Romita Jr., el Batman de Neal Adams, el Superman de John Byrne, el Daredevil de Frank Miller o la Wonder Woman de Adam Hughes, entre muchos otros que dejaron huella en generaciones de lectores.





Pero existe un dibujante, que además de eso, es tal vez quien ha plasmado a lo largo de su carrera a prácticamente todos los personajes de las dos más grandes editoriales norteamericanas (DC y Marvel). Nos referimos al colosal e inigualable George Pérez.

Escritor y dibujante, considerado uno de los artistas más populares e influyentes de cómics de los 80 (John Byrne es el otro), Pérez nació el 9 de junio de 1954 en la ciudad de Nueva York (su apellido lo debe a su ascendencia portorriqueña). Durante su infancia, en una pequeña tienda de Queens, llamada *Mike's Comic Hut* pudimos haber encontrado al pequeño George, entusiasmado e impresionado con las aventuras que hallaba en las viñetas.

Años después, con esta gran influencia y con el cariño que Pérez tomó por los cómics, tras decidir dedicarse al medio, fue sobresaliendo poco a poco. Uno de sus primeros trabajos fue *Sons of the Tiger*, tira de acción y aventura en blanco y negro que Marvel Comics publicaba en su revista *Deadly Hands of Kung Fu*, con guiones de Bill Mantlo. Ahí fue donde Pérez cocreó junto con Mantlo a *White Tiger*, personaje que pronto daría el salto a los cómics a color. Cabe mencionar que en sus inicios, el estilo de George Pérez era muy similar al de Jack Kirby, uno de los principales creadores de Marvel de los años 60, a quien dedicamos un artículo en ese número de *Comikaze*.

Gracias a su talento, el trabajo de Pérez fue tomando fuerza dentro de las filas de Marvel Comics, por lo que la editorial le encargo trazar *The Avengers*, aunque el mayor reconocimiento se daría tiempo después,

al colaborar en DC Comics, donde junto con Marv Wolfman realizó *The New Teen Titans*, título juvenil que era la contraparte de *Justice League of America* y que entraba en competencia directa con los muy populares *X-Men*, a principios de los 80.

La permanencia de Pérez en este título duró cuatro años, lo que le sirvió para pulir su dominio de los rostros y el diseño, mismo que le permitía presentar a muchos personajes en escena, manteniendo un equilibrio prácticamente perfecto, sin saturar las páginas.

Por esos años, los *crossovers* intercompañías tomaron fuerza, pues tras unos exitosos títulos donde DC y Marvel reunieron a sus héroes (*Superman vs. Spider-Man*, *Batman Vs. The Incredible Hulk* y *The Uncanny X-Men Vs. The New Teen Titans*), ambas editoriales comenzaron a planear el siguiente encuentro, que prometía ser un trancazo por dos razones: la premisa de unir a los más grandes equipos de superhéroes, The Avengers y la Justice League of America, y el hecho de que lo iba a realizar George Pérez.

Por desgracia, debido a diferencias editoriales, este proyecto no se concretó, dejando en los archivos del olvido las 21 páginas que Pérez tenía acabadas.

No obstante, años después DC Comics encargaría a Pérez uno de sus más alocados proyectos, quizás el pináculo de la editorial: *Crisis on Infinite Earths*, donde

demostró ser el hombre que podía realizar este tipo de series, dibujando a todo un universo, para destruirlo y recrearlo.

Tras esto, se hizo cargo de la reestructuración de *Wonder Woman*, para después volver a Marvel y dibujar algunos trabajos pequeños, hasta encargarse del cómic *The Avengers* por casi tres años. Esta situación, al paso del tiempo, lo llevaría a cerrar un ciclo, cuando finalmente en 2003 realizó el tan esperado enfrentamiento de la JLA y The Avengers, alcanzando ventas insospechadas y regresando a Pérez a la cima.

Enumerar todos los trabajos de Pérez seria casi tan agotador como el contar a los héroes que ha dibujado (incluyendo sus diferentes encarnaciones), ya que aún hoy continúa trabajando en títulos importantes como *The Brave and the Bold* o *Final Crisis* para DC Comics; aparte de hacer participaciones especiales y portadas para otras editoriales.

Sin lugar a dudas, en estos menesteres de las viñetas, muchos pueden imaginar universos, a la vez que hay quienes pueden crear historias y leyendas en ellos. Pero muy pocos son los elegidos que pueden dotarlos de vida... y uno de ellos es el maestro George Pérez.

Nuestro Colaborador

Desde pequeño, David fue atraído por los colores y figuras que encontró en las viñetas de los "cuentos" que le compraban y su afición fue creciendo exponencialmente mientras mas sabía de este mundo de fantasía. En 1996 fue voluntario tanto de la MECyF, como de la CONQUE y La Mole, proeza que repitió los dos años siguientes. Fue miembro del Comité Organizador de La Mole hasta la edición Milenio. Ha tenido roles de escritor, diseñador, editor y director en *ProComic*, *Zoom Comics*, *La Mole GDC*, *Comic Zone*, *Factor Comic*, *Grupo Editorial Vid*, *Virtual Kids!*, *Spider-Mania* y *Culturacomic.com*

Las Eras de Marvel en México

por Everardo Ferrer

3a parte (conclusión)

Esta es la última parte de nuestra serie de artículos dedicados a las ediciones mexicanas de La Casa de las Ideas, por lo que nos corresponde hablar de las dos etapas de Grupo Editorial Vid, el intento de Marvel por publicar directamente en México y la irrupción de Televisa en el mercado masivo del cómic.

Grupo Editorial Vid: Fase Uno

El primer acercamiento de Vid al Universo Marvel se haría a finales de 1988, con un título licenciado que gozara de gran popularidad en ese entonces: *Comandos Heroicos: G.I. Joe*, para continuar dos años más tarde rescatando uno de los títulos más fuertes del sello Star, que Novedades nos había presentado como *Festival Fantástico*. Se trataba nada menos que de *Los Pequeños Muppets*, donde Horacio Sandoval (¡Ka-Boom! Estudio) fungiría como dibujante oficial.

Para 1992, llegó una licencia más importante, *Robocop: Defensor del Futuro*, cómic de corte violento para los cánones de Vid, pero que sería un gran preámbulo para la presentación del primer título verdaderamente Marvel publicado por Vid, que saldría al mercado en ese mismo año: *Punisher*, que sería el primer título en ostentar la advertencia *Para su venta a mayores de 18 años* por su alto contenido de violencia. Cabe mencionar que en esta edición J.G. Holguín presentaría su columna *La Nueva Era Marvel*. Pronto, *Punisher* adquiriría un subtítulo (*Zona de Guerra*) además de incluir algunos episodios de *Diabólico: Destructor del Crimen* correspondientes a la era de Frank Miller, lo que sería todo un agasajo para el lector marvelita. Lamentablemente el título tendría una vida muy corta.

Para 1994 aparecería un título esperado por todos, se trataba de *Spider-man: El Hombre Araña*, en una presentación de lujo que incluiría a dos nuevos articulistas: Gustavo Martínez y Carlos Tron, personajes importantísimos en la escena comiquera nacional de los 90. Con esta entrada de lleno al Universo Marvel (y aunque el cómic del arácnido, en tal vez su etapa más gris en nuestro país, fuera la única serie regular de Vid) llegarían por medio de Vid un buen número de ediciones especiales en formato de libro. Estas iniciaron obviamente con *Spider-man: El Hombre Araña*, en cuyo primer tomo aparecerían el origen del Hombre Araña 2099 y los festejos por los primeros 30 años del héroe arácnido; a éste compilado seguirían *Arma-X* (el origen de Wolverine según Barry Windsor-Smith); el *Wolverine* de Frank Miller, *Los Cuatro Fantásticos Vs. Los Hombres-X*, *Crossovers Clásicos: La Colección Marvel/DC*; otros tomos de los X-Men y (de regreso con el Araña) el popular *Maximum Carnage*, entre varios más. Todo un año completo de Vid trayendo lo mejor de todos los tiempos del sello Marvel.

MARVEL COMICS ¡MEXICO!

Para 1995, Marvel decide publicar sus propias revistas en nuestro país; su primer lanzamiento sería un título que en ese momento estaría en la mente y las bocas de la comunidad marvelita de México: *X-Men Adventures*, basado en la popular serie que se transmitía por televisión abierta, gracias a TV Azteca. Los nombres de los personajes se presentaban de nueva cuenta en cristiano español y la traducción del cómic era impecable, debido a que Remy Bastien tomaba de nueva cuenta las riendas del Universo Marvel en esta edición.

Pero *X-Men Adventures* fue sólo el comienzo de la aventura, pues al poco tiempo haría su aparición *X-Men Flip Book*, con la continuidad auténtica del *Universo X* y el trazo de Jim Lee. Las primeras ediciones serían impresas directamente en los Estados Unidos, ofreciendo bonus como las famosas Pepsi Cards y posters de colección. A estos títulos se uniría un tercero, la piedra angular del Universo Marvel: *Fantastic Four Flip Book*.

Para 1996 apareció de nueva cuenta el título Marvel mas importante para el lector mexicano: *Spider-man: El Hombre Araña*; para ello se publicó un número cero, que incluía nada menos que el origen del personaje, por medio de una edición especial impresa para la tercera CONQUE, encuentro comiquero que contaría con la presencia del mismísimo Stan Lee. Estas ediciones mexicanas de Marvel presentaban por primera vez los cómics como debían ser, con rotulado manual en los globos y una perfecta traducción, aunque lamentablemente la impresión era de una calidad deplorable (la tinta se te quedaba en los dedos y en ocasiones se corría, dificultando la lectura).

Con todo y eso, Marvel publicó una buena cantidad de ediciones especiales que tendrían buena acogida debido a lo atractivo de sus temas y aunque, la mayoría de ellos serían estelarizados por el *alter ego* de Peter Parker, tuvimos la oportunidad de ver a una gran cantidad de personajes a través de las páginas de estas publicaciones.

Si bien la serie regular de Spider-man se abocó a presentar la etapa del clon, también ataría algunos cabos sueltos dejados por Vid, como fue el caso de la conclusión de *Maximum Carnage*. Otro de los aspectos malos de esta etapa de Marvel en México sería el crear portadas enteras a partir de una viñeta, pues las imágenes se veían forzadas y hasta mal hechas, restándole calidad al producto. Sin embargo, tener a Marvel publicando sus propias revistas en nuestro país sería una experiencia bastante aleccionadora.

GRUPO EDITORIAL VID: EL REGRESO

En 1998, Grupo Editorial Vid se volvió a hacer de los derechos de Marvel, tras lo cual sus títulos fueron publicados como nunca antes, ya que no sólo el papel de portada era de gran calidad, sino que el de interiores le otorgaba una mejor presentación. Además, la línea Marvel fue relanzada con una serie que había despertado la curiosidad de todos los marvelitas mexicanos: *Onslaught*, premisa bajo la cual harían su aparición los títulos *El Hombre Araña: Spider-Man*, *X-Men: Los Hombres-X* y *Los Poderosos Vengadores: Avengers*. El espacio de las columnas informativas de esta nueva etapa sería cubierto por Uriel A. Durán, Héctor C. Garza y quien esto escribe, invitados por Paco Jiménez, director editorial de Vid.

El catálogo de Marvel se vería enriquecido con la aparición de *Thunderbolts* (con todo y el slogan *Justicia, como relámpago*) así como de *Marvel Comics Presenta*, donde se publicaría *Daredevil: Destructor del Crimen*, de Kevin Smith y Joe Quesada. Con el tiempo, *Los Poderosos Vengadores* se convertiría en un *flip book* donde la agrupación compartiría el espacio primero con los antes mencionados *Thunderbolts* y más tarde con el concepto creado por Alex Ross: *Earth X*.

La cantidad de ediciones especiales presentadas en esta etapa es verdaderamente sorprendente, y es que va de los grandes acontecimientos contemporáneos, como *Marvels* de Alex Ross y Kurt Busiek o los *crossovers* intercompañías, destacando *La Batalla del Siglo, Marvel Vs. DC* y su desencadenamiento en el *Universo Amalgam* o el *Mangaverso*, así como la reedición de eventos tan importantes como *Secret Wars*, *La Muerte de Gwen Stacey*, *La Última Cacería* de Kraven o *Fénix Oscura*, entre muchos otros.

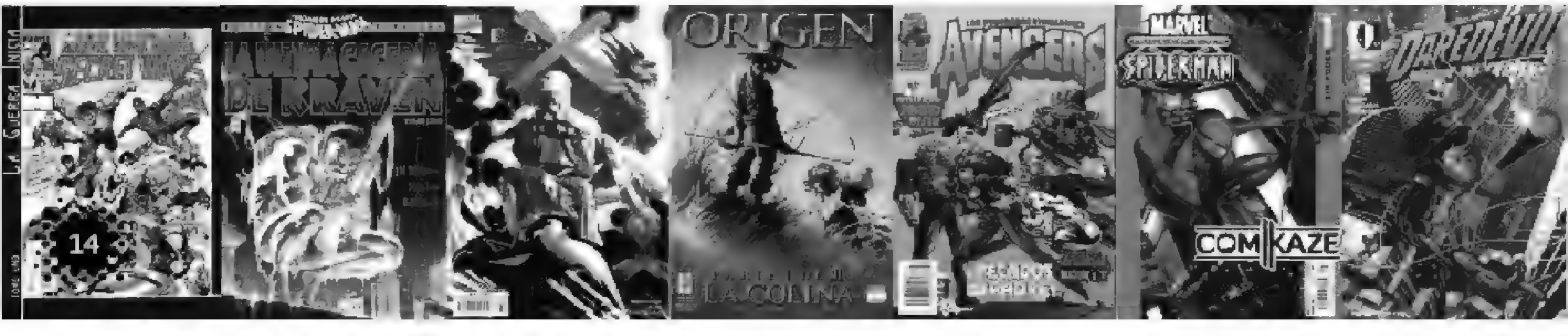
También tuvimos la oportunidad de disfrutar el entrañable *Spider-man: Blue*, de Loeb y Sale, así como de *El Increíble Hulk* de Bruce Jones, la post-apocalíptica era de los X-Men y la renovación y repunte de Marvel a cargo de Paul Jenkins con su *Origen*, punto de partida para toda una revolución del Universo Marvel. De la mano de Vid también hizo su arribo a México el *Universo Ultimate*, encabezado (literalmente) por *Ultimate Spider-man*, que sería seguido por *Ultimate X-Men*, *Ultimate Fantastic Four*, *Ultimate Daredevil/Elektra*, *Ultimate Marvel Team-Up*, y *Ultimate Six*, sin faltar por supuesto, *The Ultimates*. Otras series regulares serían *New X-Men* y después de mucha espera, *Wolverine*. Esta segunda etapa de Marvel en Vid sería sin duda, una de las mejores y más prolíficas que la editorial haya vivido en suelo mexicano.

EDITORIAL TELEVISA

En 2005, el emporio de entretenimiento más grande de América Latina compró los derechos para publicar Marvel en México. Como si se tratara de un verdadero accidente marvelita, Giobanny Arévalo se encontró en el momento justo en el lugar indicado, pues la empresa puso en sus manos la responsabilidad de llevar esta nueva apuesta, convirtiéndose en el editor de esta nueva línea. Un gran acierto sería el comenzar con una serie dibujada por nuestro connacional, Humberto Ramos, quien, pese a que parte de su trabajo ya había sido publicado por Vid, no había obtenido la importancia merecida. De esta forma, el primer título lanzado por Televisa sería *The Spectacular Spider-man: El Espectacular Hombre Araña*, escrito por Paul Jenkins e ilustrado por Ramos. Por si fuera poco, este lanzamiento sería respaldado con la presencia del dibujante en algunos eventos.

El catálogo Televisa-Marvel se nutriría con *X-Men: Hombres-X*, *Wolverine* y *Ultimate Fantastic Four*, siendo este último título demasiado fresco entre los lectores de Vid. La calidad sería muy similar a la ofrecida en la última etapa de Vid, aunque el carácter de gran empresa le permite lanzar sus revistas en un precio más que competitivo, cuando en Vid ya estaban demasiado elevados. Como era de esperarse, el primer comic en cancelarse es el de la familia fantástica, que la verdad de las cosas, solo había sido lanzado por la expectación que estaba causando en ese momento la correspondiente película. Después llegarían nuevos títulos, como *El Hombre Sin Miedo/ Daredevil: The Man Without Fear!*, *El Asombroso Hombre Araña: The Amazing Spider-man* (presentado en la página legal como *El Sorprendente Hombre Araña*), *The Mighty Avengers: Los Vengadores* y *Venom*, realizado por otro mexicano: Paco Herrera.

La primera edición especial de Televisa-Marvel sería toda una rareza, no un ejemplar que el fan promedio esperara, pues se trataría más bien de un título alternativo: *Spider-Man India*, realizado en su



totalidad en dicho país. Luego vendrían productos especiales como *X-Men Phoenix Endsong*, con un coleccionador para la serie; tomos compilatorios de *House of M*, o las *Monster Edition* de sagas como la sobrevaluada *Marvel Zombies*, que ya había contado con una miniserie regular y sido publicada recientemente en el formato *omnibus*.

También se han publicado macroseries como *Civil War* o *World War Hulk*, el lanzamiento de la línea *MAX* (con Punisher), *Los Asombrosos Hombres-X: Astonishing X-Men*, de Whedon y Cassaday, *The New Avengers* y la continuación de *Ultimate Spider-Man* justo a partir de donde se quedó en Vid, además del lanzamiento de *Marvel Clásico*, que con los orígenes del Universo Marvel y las mejoras sagas históricas han enriquecido esta etapa editorial. Televisa también apostaría por su primer *crossover*, pero no con compañías consagradas, sino que se inclinaría por una editorial pequeña que está haciendo ruido actualmente: Dynamite Entertainment, de quienes lanzó *Marvel Zombies Vs. Army of Darkness*.

Cabe mencionar que en un principio, las columnas y algunas traducciones serían cubiertas por Luis Gantús, pero actualmente no se cuenta con más material de información adicional para los lectores.

Lo reprobable de Televisa-Marvel, no es el haber convertido a Arévalo en un ídolo (momento justo, lugar indicado), sino el haber propiciado un mercado especulativo de proporciones ridículas, en el cual sus ediciones alcanzan precios exorbitantes, sin tener siquiera un valor histórico debido a lo reciente de sus publicaciones. Pero esto ha sido alimentado por la mala distribución con la que contaba, y es que, después de su tirada normal no había forma de conseguir los diferentes títulos, por lo que entonces los especuladores los ofrecen a precio de oro. ¿Se imaginan un número regular de *Marvel Zombies* o los primeros números de *El Asombroso Hombre Araña*, *Venom*, *Wolverine* o *Los Hombres-X* a la venta en $500? ¡Ya ni las ediciones originales!

Afortunadamente, Televisa ha unido fuerzas con las tiendas Mundo Vid y ya se pueden conseguir todos sus títulos en las sucursales de la república, lo que amortizará un poco la voracidad de los especuladores. Ahora, la preocupación de Televisa debe ser el decidir que idioma han de utilizar en sus títulos, pues hay una gran variedad de *spanglish*, pues de querer leer en el idioma original los lectores comprarían los títulos en inglés (y no creemos que esa sea su tirada). Televisa tiene todo el dinero del mundo como para sólo utilizar pequeños parches en sus portadas; hay que recordar que los licenciatarios de Marvel en México (anteriores a Vid), hacían sus propias versiones de los logotipos originales, para trasladarlos al español. ¿Acaso no pueden los dueños del entretenimiento en México (y de los verdaderos Marvel Zombies) hacer lo mismo? Con Marvel Clásicos no hay problema, ya que la idea es presentar las portadas originales, pero los demás títulos, con sus nombres en inglés y en español (o en *spanglish*, como ya dije), se ven muy *chafas* para ser editados por un monstruo que no puede gastar en crear sus propias cabezas.

La aventura Televisa-Marvel continuará este año con nuevas series como *Iron-Man* y la saga más importante de 2008: *Secret Invasion*, así como *Avengers: Illuminati* y la incursión al mundo del escritor Stephen King con *Dark Tower*, entre otras series regulares y ediciones monstruosas, con lo cual el actual sello editorial seguirá escribiendo sus páginas en la historia de las *Eras Marvel* en México.

JACK KIRBY

LA DIESTRA DE DIOS

LA HISTORIETA ESTADUNIDENSE TUVO UN REY: JACK KIRBY (28/08/1917 - 6/02/1994). DIBUJANTES DE MODA VAN Y VIENEN, PERO NADIE SE LE HA ACERCADO A ESTE PILAR DE LA ILUSTRACIÓN NARRATIVA, QUE DIBUJÓ LO MISMO CÓMICS DE ROMANCE QUE DE ANIMALITOS. PERO SU HUELLA INDELEBLE EN LOS MEDIOS FUE A TRAVÉS DE SU TRABAJO EN LAS HISTORIETAS DE SUPERHÉROES.

Kirby dio vida con sus imágenes a la Era Marvel de los cómics, complementando la rica y grandilocuente prosa del guionista Stan Lee, quien atinadamente lo bautizó con el sobrenombre *El Rey*. La historieta estadunidense actual, así como la industria cinematográfica gringa, no podrían concebirse sin ambos creativos, quienes desarrollaron los conceptos básicos del éxito de 2008 en la pantalla grande: *Iron Man*, así como de *X-Men*, *Hulk* y *Fantastic Four*. Por si fuera poco, Kirby diseñó el traje original de Spider-man, si bien los primeros números del cómic fueron realizados por Steve Ditko.

Kirby también realizó series de vaqueros, guerra y ciencia ficción. Al igual que Antonio Gutiérrez (el más grande ilustrador mexicano de historietas, inmortal por su trabajo en *Lágrimas y risas*, con libretos de Yolanda Vargas Dulché), Kirby citaba entre sus influencias a Milton Caniff (autor de *Terry and the Pirates*), Hal Foster (*Prince Valiant*) y Alex Raymond (*Flash Gordon*).

por MARTÍN ARCEO

Y lo mismo que Gutiérrez, Kirby no sólo incursionó en los cómics, sino en los dibujos animados. Mientras el primero fue un pionero de la televisión mexicana (con la animación de un búho que se utilizó para cerrar las transmisiones de Canal 5), Kirby diseñó las primeras caricaturas de Fantastic Four para los estudios Hanna-Barbera, además que sus dibujos originales se usaron para una serie televisiva de superhéroes en la cual los muñequitos apenas se movían (que si acaso tiene un valor, es precisamente por las figuras de Kirby, y por el hecho de que en el doblaje mexicano participaron Jorge Arvizu *El Tata* y Polo Ortín, entre otros).

Asimismo, en la década de 1980, Kirby trabajó para la serie de dibujos animados *Thundarr the Barbarian*, aunque el autor original de los diseños del programa fue otro maestro del medio, Alex Toth (responsable de *Space Ghost* y *Birdman*, entre otras caricaturas).

Presentar en detalle la obra completa de Kirby es una labor digna de un libro entero. Fue protagonista de la historia del cómic estadunidense desde los mismos inicios del medio, y laboró incansable hasta que en mala hora, para sus últimos años, fue aquejado por artritis precisamente en la mano derecha. La enfermedad le causaba dificultad y dolor al dibujar, una condena terrible para quien creó universos enteros, poblados de héroes y villanos, todos con virtudes, defectos y cualidades más grandes que las de los hombres ***normales***.

Contemporáneo de Will Eisner (autor de *The Spirit*), su carrera despegó al lado de éste, quien era cabeza de un estudio que hacía historietas que se vendían en paquete a las editoriales que en la segunda mitad de la década de 1930 no se daban abasto para satisfacer a un mercado que (a diferencia del actual) no debía competir con cine, televisión, videojuegos e Internet para hallar a un público ávido de vivir aventuras con héroes dibujados sobre papel.

Posteriormente comenzó a colaborar con el guionista Joe Simon, y ambos crearon al Captain America para la editorial Timely, que con el paso de los años se volvió Marvel. De ahí pasó a National Comics (mucho antes de que la empresa llegara a ser lo que hoy es DC), y luego a Harvey, compañía hoy desaparecida que se hizo famosa por sus publicaciones *Richie Rich* (Riqui Ricón) y *Casper* (Gasparín el fantasma amistoso), aunque Kirby nunca trabajó con esos personajes.

Kirby laboró para diversas editoriales hoy desaparecidas en series de romance y vaqueros, hasta que en los 50 volvió a National, donde creó a los *Challengers of the Unknown*, grupo de aventureros cuyo nombre significa literalmente *retadores de lo desconocido*, a los cuales en México se conoció con el apelativo más genérico de *Los Temerarios*, en las reimpresiones de la hoy mítica Editorial Novaro. Kirby también dibujó las aventuras del arquero *Green Arrow*.

Luego volvió a Marvel… y la historieta jamás volvió a ser lo mismo en Estados Unidos.

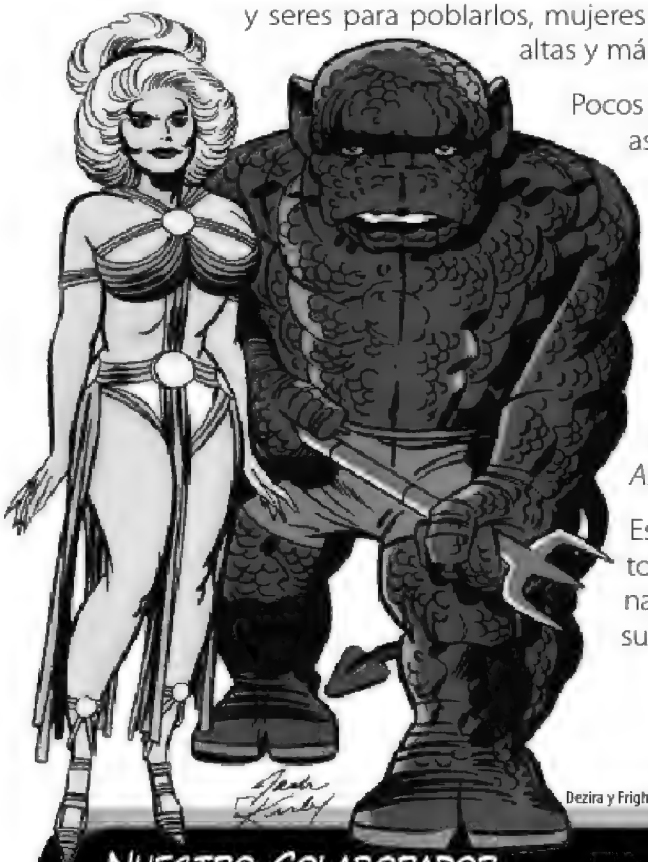
Hay quien reclama a Stan Lee no tener más mérito que poner palabras en relatos creados fundamentalmente por Kirby, e incluso es leyenda que sin más que la sinopsis de cuatro palabras *Make them fight God* (Que peleen con Dios), que Stan Lee le entregó, *El Rey* realizó los números 48, 49 y 50 de *Fantastic Four*, en los que *El guapo Ben* y amigos combaten a Galactus, el devorador de mundos.

No existe una versión definitiva sobre el rompimiento entre Lee y Kirby, más todo apunta a diferencias en cuanto a dinero y derechos de autor.

El hecho es que Kirby ingresó a DC en 1970, donde creó *The New Gods* (Los Nuevos Dioses), que ocupan un nicho especial en el universo que comparten Batman y Superman. Asimismo, dio vida en esta editorial a personajes como OMAC, El demonio Etrigan y Kamandi.

Tras un breve regreso a Marvel, Kirby laboró para televisión, y posteriormente apoyó a la naciente editorial Pacific Comics, que publicó su serie *Captain Victory and the Galactic Rangers* (Capitán Victoria y los Llaneros Galácticos), y al tronar esta empresa, hizo sus últimos trabajos para la compañía Topps.

Toda esta diatriba y esbozo de narración biográfica tienen un propósito último: celebrar la vida de un hombre dedicado hasta el último momento a narrar historias con dibujos, que creó universos y seres para poblarlos, mujeres y hombres de papel con características morales más altas y más bajas que las tuyas y las mías.



Pocos mexicanos tuvimos el gusto de tratarlo personalmente, así fuera unos minutos, segundos apenas, que fueron suficientes para convencernos del amor que tenía a su trabajo, y el agradecimiento que sentía hacia sus fans.

Cuando JG Holguín se le acercó a saludarlo a nombre de los comiqueros mexicanos, Kirby, con la temblorosa diestra quemada por la cera que se aplicaba para mitigar el dolor que le infligía la artritis, le obsequió sin que se le pidiera, un autógrafo que se publicó en *La Era Marvel*, columna que Holguín escribía para *El Hombre Araña Presenta*, serie publicada por Novedades Editores.

Esperemos que en nombre de su ejemplo, creadores y lectores mexicanos demos un nuevo surgimiento al cómic nacional, que como la fantasía, puede cambiar (incluso si su nicho es el píxel y no el papel), pero no desaparecer.

Dezira y Frightful te invitan a visitar ⇨ CULTURACOMIC.com

Nuestro Colaborador

Conocido como la otra cara de la CONQUE, ha destacado como promotor de la cultura del cómic, ya sea como traductor, guionista o escribiendo sobre el género. Ha sido defensor del noveno arte en radio, televisión y prensa escrita, destacando su participación en *Revista de Revistas* y el diario *La Jornada*, así como sus traducciones y columnas para algunos de los cómics licenciados más importantes del medio, sobre todo en su paso por Grupo Editorial Vid. Sus participaciones como guionista van de lo popular a lo sofisticado (*Ultrapato*, *Pulpo Comics*, *Complot Internacional* y un largo etcétera). El equipo *Comikaze* le envidia haber logrado acercarse y obtener no sólo la foto, sino el autógrafo del mismísimo *Rey* en persona.

FOBORNEZ PRESENTA A

BILLY, EL MODELO DISCAPACITADO DE JACK KIRBY,

EN: POSANDO PARA JACK

A VER, BILLY, AGUANTA UN POCO MÁS.
¿YA, JACK?
UN MOMENTO. YA ESTÁ CASI...
HALA, YA ESTÁ. YA TE PUEDES VESTIR.
JOLINES, JACK. ERES SUPER ENROLLAO CONTRATÁNDOME COMO MODELO. CON ESTE CUERPO SERRANO QUE TENGO NINGÚN ARTISTA ME DABA CURRO.
...POR CIERTO: ACÉRCAME LAS MULETAS.

Tira publicada originalmente en:
La Comictiva #20
Junio de 2000
Bilbao, España

"DOCTOR ARDOR"
UN CÓMIC DE LUIS SOPELANA
NO ENTIENDO LA ALHARACA QUE LE HACEN A LOS DEPORTISTAS.
LOS ODIO. MALDITOS.
DESTO ¡GRACIAS! LORENA
SIEMPRE EL APLAUSO Y LAS MEDALLAS.
RECOR
EL FUT LO ES TODO
SUB-10
W.J. SIDIS EXCELLENCE AWARD
¡YO TENGO MEDALLAS!
FISICOQUÍMICA, ELECTROTERAPIA, MAGNOACÚSTICA...
¡ME MATABA POR ELLAS!

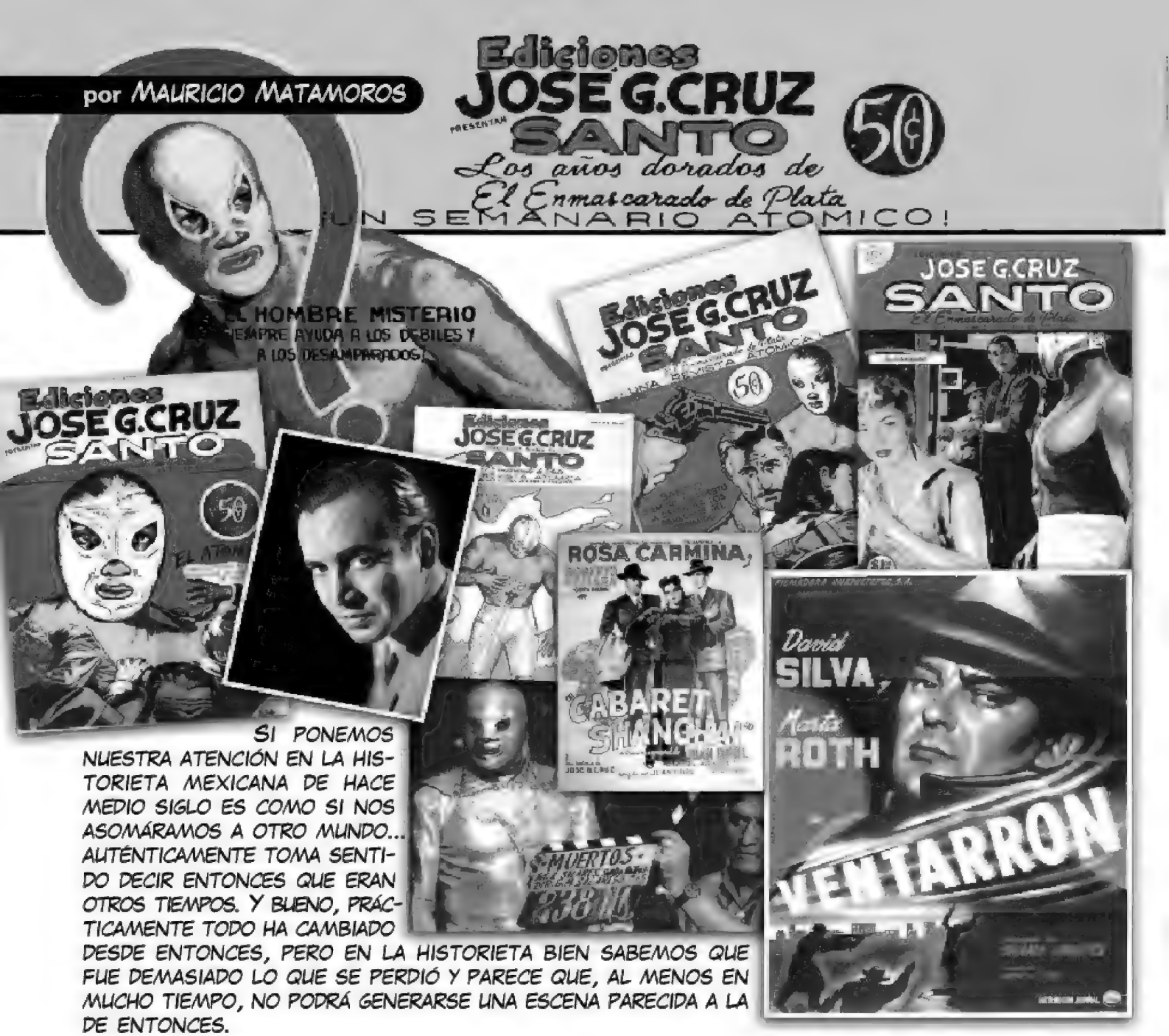
¿Y PARA QUIÉN LAS LOAS Y LOS HALAGOS?
¿PARA QUIENES LOS AMIGOS Y EL ÉXITO?
¡INCLUSO EN LA ESCUELA! ¡EL EQUIPO DE AMERICANO!
NO FUE DIFÍCIL DESARROLLAR LA MÁQUINA. EL ASCO ME GUIABA.
EL EQUIPO LO DONÓ UN FIDEICOMISO PRIVADO PENSANDO QUE INVENTARÍA UN NUEVO MODELO DE PAPAMÓVIL.
ILUSOS.

MEDIANTE ONDAS AURONEUTRINAS MI MÁQUINA PODÍA INHIBIR TODA ACTIVIDAD FÍSICA...
IMAGÍNENSE LA MARAVILLA: UNA NACIÓN DE TULLIDOS.
¡HERMOSO!
PERO LLEGÓ ÉL.

¡CON SU CAPA, SUS MÚSCULOS, CARRAZOS Y MUJERES Y TODO! ¡DESTRUYENDO LAS COSAS COMO SOLO LOS DEPORTISTAS SABEN! ¡DEPORTISTAS, MIL Y UN VECES DESGRACIADOS!
¡LOS ODIO!
Fin

Ilustrador *freelance*, **Luis Sopelana** ha publicado sus historias en antologías como *Pulpo Comics* (editada por el buen *Bef*), *Urban Dreams* (editada por Santiago Casares) y *Remote Views #2* (editada by Andrew Foley). Sus monos han engalanado la revista *Nick* y proyectos de *Editorial Santillana*. Recientemente fue parte del equipo nominado al Eisner por el segundo volumen de la antología *24 Seven*, publicada por Image.

por MAURICIO MATAMOROS



SI PONEMOS NUESTRA ATENCIÓN EN LA HISTORIETA MEXICANA DE HACE MEDIO SIGLO ES COMO SI NOS ASOMÁRAMOS A OTRO MUNDO... AUTÉNTICAMENTE TOMA SENTIDO DECIR ENTONCES QUE ERAN OTROS TIEMPOS. Y BUENO, PRÁCTICAMENTE TODO HA CAMBIADO DESDE ENTONCES, PERO EN LA HISTORIETA BIEN SABEMOS QUE FUE DEMASIADO LO QUE SE PERDIÓ Y PARECE QUE, AL MENOS EN MUCHO TIEMPO, NO PODRÁ GENERARSE UNA ESCENA PARECIDA A LA DE ENTONCES.

Conocer hoy en día los esfuerzos artísticos y la cotidianidad autoral de aquellos años se revela ante nuestros ojos como algo generado en otro mundo. Uno de los varios casos artísticos (aunque éste sigue siendo uno de los más extraordinarios) de aquella época es el de José Guadalupe Cruz (José G. Cruz en la rúbrica), autor multitalentoso del medio, quien a la postre ha sido cocreador de uno de los rostros más importantes del país: Santo, el *Enmascarado de Plata*.

Pero este personaje, de hecho, es sólo uno de los tantos esfuerzos multimedia concebidos por el pasmoso e hiperquinético talento de Cruz, autor de imaginación libre y desenfrenada nacido en Teocaltiche, Jalisco, en 1917 y dueño de precoz carrera profesional, iniciada en 1934 (a los 18 años) con *Dr. Benton*, serial publicado en la revista *Paquín*.

LOS INICIOS EN EL CINE

Por un lado, Cruz es el irrefrenable historietista orquesta que escribe, dibuja y edita (por separado, a la vez, como se le antoje o se le permita) durante una carrera que abarca casi 40 años. Pero también, durante las primeras dos décadas en activo, es el guionista y actor exitoso de más de 30 filmes (de los que sobresalen el relato gangsteril y de barriada), contando sobre todo con el realizador de culto Juan Orol como su colaborador. Para éste escribe, entre otras películas, *El infierno de los pobres*, *Perdición de mujeres* y *Hombres sin alma*, un intenso tríptico realizado en 1950, que surgió al adaptar la historieta *Percal*, del mismo Cruz. En estas cintas, Rosa Carmina interpreta a Malena, una voluptuosa pueblerina que sale de su sitio para bajar al infierno a manos del hombre, décadas antes que la interpretada por Monica Belucci.

Con Orol, Cruz dio muestra de una colaboración peculiar y tal vez adelantada a su tiempo con (entre otros filmes) el mencionado tríptico que se reforzó con las dadivas conjuntas del cine y la historieta. Pero así como con Orol, representante del cine negro mexicano por antonomasia, Cruz también colaboró en varias ocasiones con Chano Urueta, con quien en 1949 construyó el intenso y extraño filme de venganza *Ventarrón*, que también surgió de una pieza previamente desarrollada en historieta por Cruz.

Ahí es donde vemos ese lado dionisiaco, seductor y aventurero de José G.Cruz. Personajes como el hampón *Tony Carmenta* (protagonista de *Cabaret Shangai*, de Orol) o el ex convicto *Ventarrón*, encarnado por David Silva, son prácticamente el alter ego sublimado de Cruz, artista que parece construyó sus personajes para, a través de ellos, vivir los mundos y posibilidades que realmente le importaban.

Pero ese mismo interés de Cruz parece que tocó las fibras de millones de lectores y espectadores, porque así como los filmes de Orol fueron muy exitosos, sus historietas comenzaron a ser de tirajes millonarios ante la respuesta del público. Cruz era un auténtico cronista del pueblo, a pesar de lo extraordinario de algunos de sus productos.

En el tercer y último tomo de la inconclusa y aplaudida investigación *Puros Cuentos* (Grijalbo, 1994), de Juan Manuel Aurrecoechea y Armandro Bartra, se señala a 1943 como el año en el que Cruz y Ramón Valdiosera (cada quien por su lado) crean el fotomontaje en México; adelantándose por cuatro años a los ejemplos italianos del *fummetti*, los cuales eran simples traslaciones estáticas de algunos filmes de la época.

Sabemos que en el caso de Cruz, por lo menos, la serendipia del fotomontaje se da ante la necesidad de entregar con mayor antelación una historieta, por lo que para lograrlo se le ocurre ayudarse con fotografías. Y aunque Cruz no fue un mal dibujante (de hecho, me parece que fue uno muy bueno), actualmente continúa siendo reconocido por la gran cantidad de posibilidades y logros que ofreció con el fotomontaje y en especial con *Santo, El Enmascarado de Plata*.

¿SABES QUIÉN TE OBSERVA?

Se trata del creador de los universos más extraordinarios de la era moderna

ESTE MARZO

El primer libro en México sobre ALAN MOORE,

por Mauricio Matamoros Durán

Incluye entrevistas, bibliografía comentada y textos sobre su obra.

Es tu turno para observar al autor de *Watchmen*, *From Hell*, *Promethea*, *V for Vendetta* y otros cómics clásicos

Samsara Ediciones **http://samsaraeditorial.blogspot.com**

Fue así que en octubre de 1951 surgió *Santo El Enmascarado de Plata*, historieta escrita y publicada por Cruz, con el luchador encarnado por Rodolfo Guzmán Huerta, marcando el inicio de una herencia nacional.

Al siguiente año Cruz realizó con el director René Cardona un proyecto que le dio finalmente gloria y fortuna, mismo que prácticamente cerró su vida: se trataba de la cinta *El Enmascarado de Plata*. Con Cardona, el historietista planeó crear un héroe que pudiese llevar una vida bipartita en el cine y en la historieta; que emulara tal vez algunas hazañas superheroicas, aunque siempre sería cercano al pueblo y sus necesidades reales. Cabe mencionar que en esa primera ocasión, El Santo fue interpretado en el cine (quién sabe por qué razón) por otro luchador: El Médico Asesino (fue hasta 1958 cuando se presentó la siguiente película del *Enmascarado de Plata*, ya como la primera de una saga protagonizada por El Santo original).

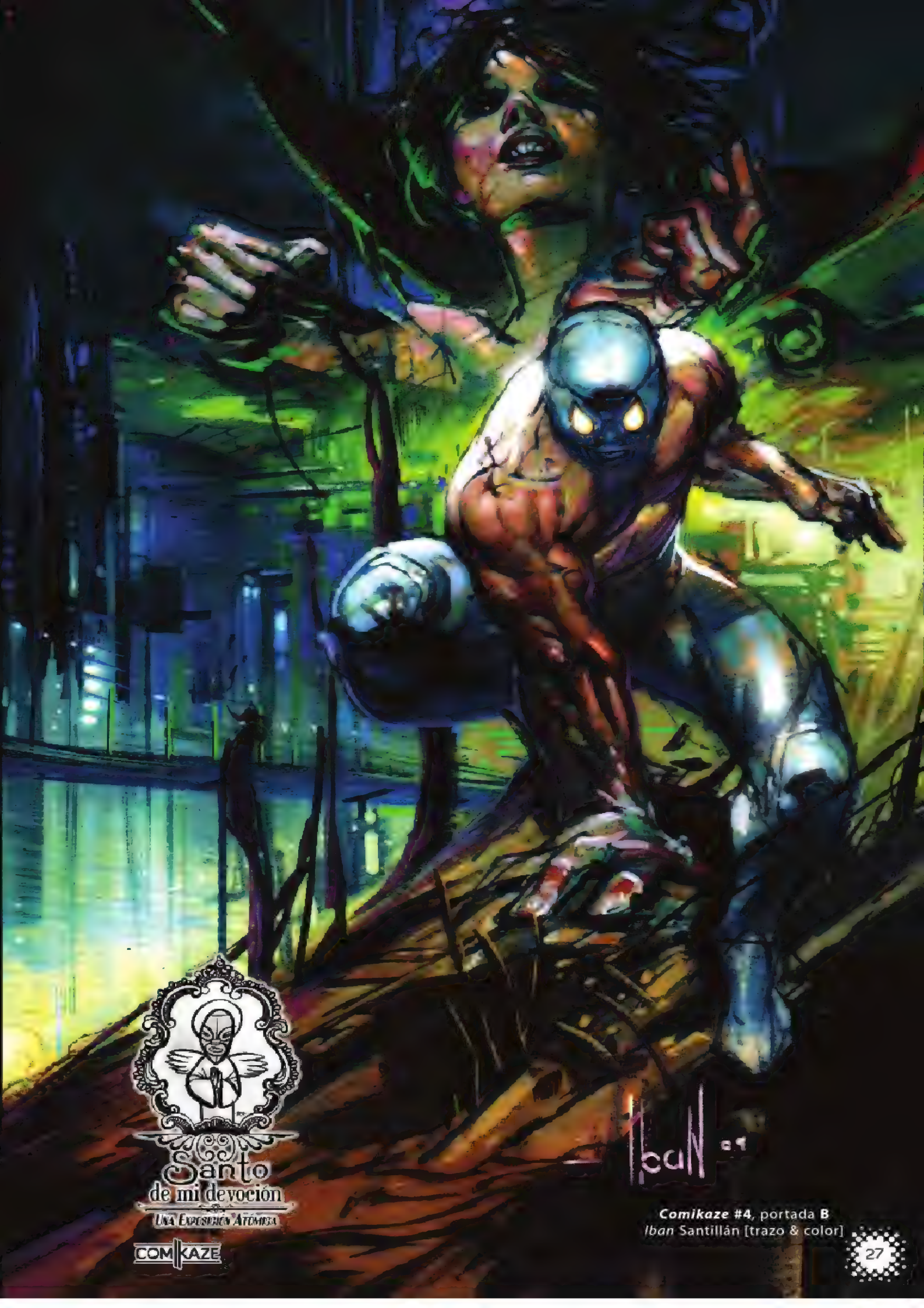
En cuanto a la historieta, aparentemente escrita en su totalidad por Cruz, y montada por José Trinidad Romero y Horacio Robles, logró composiciones auténticamente inolvidables y simplemente bellas en su barroquismo y descubrimientos visuales. Santo, por su parte, compuso un héroe de lo imposible en lo improbable, pues andando a nivel del suelo o brincando entre cornisas bien podía, igualmente, resolver casos de vandalismo infantil que internarse en el auténtico quinto Infierno, asegurándose de decir (en 1952) que, entre otros males, combate el de la piratería.

Más de 500 episodios de *Santo, El Enmascarado de Plata* fueron publicados entre 1951 y 1980. Se llegó a editar tres veces por semana con un tiraje de 500 mil por ejemplar, lo que arrojó millón y medio de ejemplares a la semana. ¿Dónde se encuentra toda esa historia? Desperdigada entre algunos coleccionistas y lejos de ver la luz nuevamente en un rescate editorial.

José G. Cruz murió exiliado en Los Angeles a finales de los años 80. Su paso por la vida fue estruendoso, exitoso y único durante varias décadas. Pero hoy, parece que sus logros son sólo materia de sueños lejos de concretarse en nuestro mundo material. Sí, larga vida al Santo... pero igualmente, tratemos de darle nueva vida a la obra de José G. Cruz.

Nuestro Colaborador

Es periodista y Alan Moore, Roman Polanski y Alejandro Jodorowsky conforman la *Satánica Trinidad* a la que diario se encomienda. Su ensayo *La imagen reptante: H. P. Lovecraft y el cómic mundial*, está publicado por Arsenal, y su libro de entrevistas y textos sobre Alan Moore parece que en cualquier momento verá la luz. Su *blog* es: http://iconoctlan.blogspot.com.



***Comikaze* #4**, portada **B**
Iban Santillán [trazo & color]

por Everardo Ferrer

SANTO: PLATA DE LEY

Indiscutiblemente, la figura de Santo, el Enmascarado de Plata, es una de las más representativas de la cultura popular mexicana, la cual ha llegado a ser equiparada con las de Pedro Infante y la mismísima Virgen Morena pero, a diferencia de estos personajes, el Santo ha logrado trascender las fronteras, llevando su culto más allá de América Latina, siendo reconocido en todo el continente americano, Europa, África y Asia.

La historia de El Santo comienza a escribirse el 26 de Julio de 1942, día en que esa incógnita debutó, presentándose como un luchador rudo y sanguinario que, para los anales de la lucha libre, se convertiría en el primer luchador mexicano en ser descalificado debido a sus rudezas. Lejos estaba de imaginar que con el tiempo llegaría a ser no solamente el luchador más importante del país, sino la máxima figura del género fantástico mexicano (al convertirse en héroe, obviamente el cambio de bando en el ring sería inminente).

Tras casi una década de luchar en las arenas de todo el país, El Santo daría un paso importantísimo en su carrera, pues de la mano del visionario José G. Cruz se convierte en héroe de historietas, llegando al corazón de millones de personas, debido a que este último sabía muy bien como penetrar en los sentimientos del pueblo, convirtiendo a El Santo en su defensor.

Aunque en un principio el origen de El Santo (en la historieta) guardaba una gran semejanza con el de Batman, poco a poco fue adquiriendo un sentido propio, manejándose en historias netamente mexicanas que incluso exaltaban el espíritu guadalupano que el héroe profesaba, lo cual aumentaba el fervor de la gente hacia el héroe enmascarado.

En una época en la que el cómic gozaba de gran aceptación y los tirajes semanales eran millonarios, las aventuras ilustradas de *Santo: El Enmascarado de Plata*, llegaban prácticamente a todos los rincones del país, lo que aumentaría su popularidad de manera insospechada. A diferencia de los héroes de los cómics norteamericanos, Santo tenía la peculiaridad de ser un personaje

real, un superhéroe de carne y hueso al cual sus admiradores podían ver en acción simplemente pagando la entrada a las arenas en las cuales se presentaba a luchar, aunque no faltaría quien le pidiera realizar las proezas que lograba en los cómics.

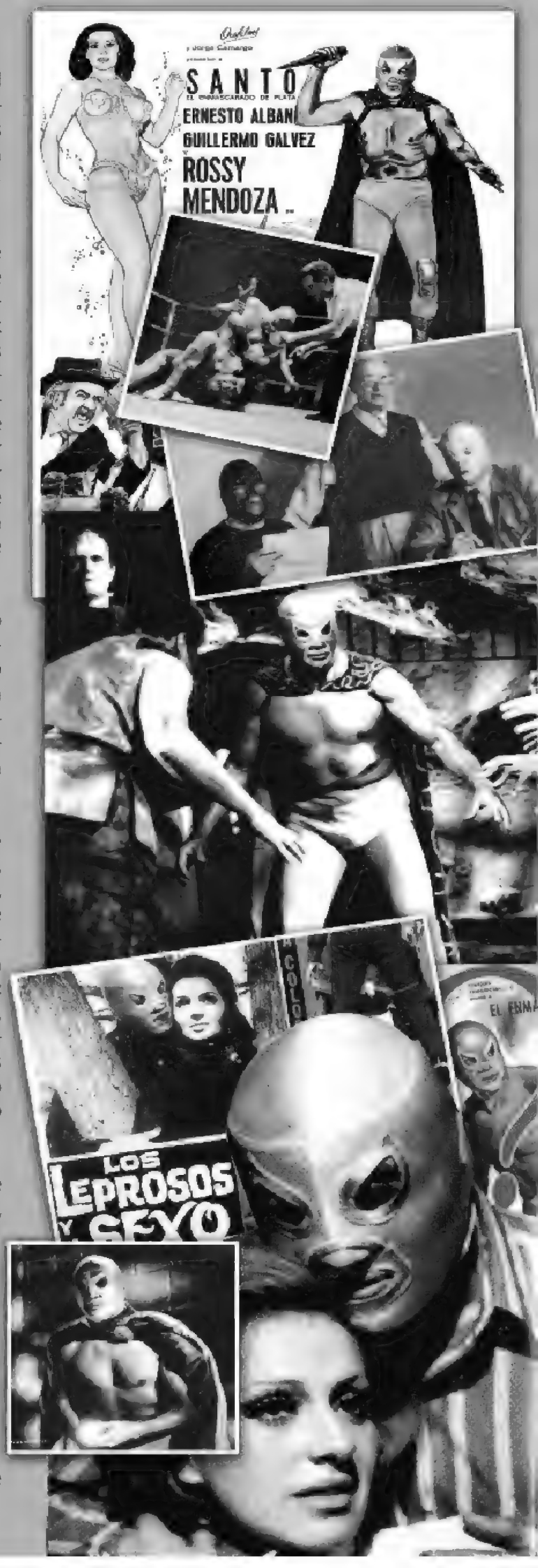
Hacia 1952 se presentaba la oportunidad de que El Santo diera quizás el paso mas importante de su carrera, pues su popularidad como luchador alcanzaría el clímax al desenmascarar a Black Shadow en uno de los enfrentamientos más dramáticos en la historia de la lucha libre mexicana; a lo que seguiría su incursión en el séptimo arte, ya que el propio José G. Cruz y René Cardona habían preparado un filme para ser estelarizado por el plateado pero, al no llegar a un acuerdo, éste declinaría la oferta, así que *El Enmascarado de Plata*, estrenada en 1954, sería protagonizada por El Médico Asesino, como se mencionó en el artículo anterior.

Para 1958, Santo es convencido por Fernando Osés (responsable en muchos sentidos de la existencia del cine de luchadores) y Joaquín Cordero de protagonizar su primera película; así se van a filmar a Cuba y de manera simultánea se realizan *Santo contra el Cerebro del Mal* y *Santo contra los Hombres Infernales*, con lo que la leyenda de nitrato de plata comenzaba a escribirse.

En este cine de bajísimo presupuesto, en donde las carencias eran suplidas por imaginación, El Santo se convertiría en el amo indiscutible, creando una verdadera época de plata del cine mexicano. Si en las primeras cintas el héroe combatía a criminales comunes, a estos se fueron uniendo un panteón de personajes delirantes: zombies, hermosas mujeres vampiro, marcianos, brujas, estranguladores, momias, hombres (y mujeres) lobo, cazadores de cabezas, los mismísimos Drácula y Frankenstein (así como su monstruo y su hija), amenazas, La Llorona y un larguísimo etcétera.

El Santo, además de aventurero y cazador de monstruos, se convertiría en agente secreto, adecuándose a los tiempos. Sus películas sostendrían durante al menos dos décadas la industria del cine nacional, logrando además que algunas de ellas fueran coproducidas con países como España, Colombia, Haití, Puerto Rico y Ecuador.

El Santo también compartiría escenario con los actores más reconocidos y las mujeres más bellas y exuberantes, desde nuestra *B-queen* Lorena Velázquez hasta Grace Renat. Si bien se



trataba de un cine sin más afán que el de entretener, con grandes dosis de humor involuntario, un espíritu que paseaba entre lo *camp* y lo *kitsch* y víctima de una crítica que en su tiempo lo desdeñaba, en muchos países es considerado como cine de arte y hasta surrealista, por lo que se han hecho estudios en torno a este, además de que se han revalorado estas producciones.

En el caso de la historieta de *Santo: El enmascarado de Plata* (en algún tiempo presentada con el slogan *¡Una Revista Atómica!*), esta se publicaría por cerca de treinta años, hasta que Cruz y el luchador enfrentaron un pleito legal. El editor entonces seguiría publicando la revista aunque ya sin la participación del Santo auténtico, poniendo en su lugar al fisicoculturista Héctor Pliego, a quien dotaría de un equipo modificado, que incluía una especie de *baticinturón*. Obviamente la revista no tendría el mismo éxito y terminaría cancelándose.

De igual manera el cine mexicano de finales de los 80 (tanto de ficheras como de corte fronterizo), haría que los productores ya no quisieran apostar por los filmes de El Santo, quien al igual que sus primeras producciones, graba de manera simultánea *El Puño de la Muerte* y *La Furia de los Karatekas*, no sin antes facilitar el debut de su hijo en *Chanoc y El Hijo del Santo Vs. Los Vampiros Asesinos*.

El Santo decide retirarse y el 12 de septiembre de 1982 presenta su última lucha, con un encuentro inolvidable en el ahora inexistente Toreo de Cuatro Caminos (a partir de ahí se presentaría como escapista en diferentes teatros de revista).

En enero de 1984, en el programa televisivo Contrapunto, de Jacobo Zabludowsky, ante propios y extraños, *El Enmascarado de Plata* deja ver su rostro ante las cámaras: su secreto mejor guardado es revelado a su público como una especie de premonición, pues el 5 de Febrero de 1984, tras realizar su acto de escapismo en el Teatro Blanquita de la ciudad de México, sufre un infarto y es trasladado al Hospital Mosel, en donde perdería su última batalla.

LOS HÉROES PUEDEN MORIR... ¡LAS LEYENDAS SON ETERNAS!

El Santo es un personaje verdaderamente iconográfico al ser su figura fuente de inspiración para diversas manifestaciones artísticas: música, cine, literatura, artes plásticas, etcétera. Su legado ha quedado en buenas manos ya que El Hijo del Santo se ha encargado de mantener respetuosamente la llama encendida. Como si se tratara del *El Fantasma que camina* (*The Phantom*) de Lee Falk y tal como se relata en las películas del Santo, la máscara es una herencia generacional, que viene desde El Caballero Enmascarado de Plata hasta El Hijo del Santo.

Lamentablemente, El Hijo del Santo no ha tenido la suerte de su padre, y aunque es un mucho mejor luchador que su progenitor, se le ha dificultado destacar en otros medios en los que El Santo fuera importante; cinematográficamente hablando, exceptuando el filme *Santo: La Leyenda del Enmascarado de Plata*, sus demás producciones dejan bastante que desear.

De igual manera, su paso por el cómic, con dos temporadas de *El Hijo de Santo*, dibujadas por Alberto Ventura y *Santo: La Leyenda de Plata*, que contara con trabajos de Martín Avilés, Arturo Said, Hugo Arámburo, Oscar Bazaldúa, Iván Santillán y Mario Guevara, entre otros, no logró trascender pero, como empresario y dueño del personaje ha logrado que su marca se venda bien, haciendo que tanto la cafetería como la línea de ropa *Santología* sean todo un éxito.

Quizás el ejemplo más importante de la vigencia de El Santo como personaje se presente en *Santo Contra los Clones*, la microserie animada que La Mamá de Tarzán realizó para Cartoon Network, en la que el héroe es trasladado a nuestra época, al igual que los monstruos que enfrentó en sus películas. En ella, el espíritu de El Santo revive a través de la voz de Alberto Pedret, quien doblara al enmascarado en alguna de sus cintas.

*válido 1 solo cupón por compra, por cliente, no es acumulable

Encontramos lo que siempre habías soñado

IRONPAX TOYSTORE
collecting steps

Somos especialistas en juguetes coleccionables, nos especializamos en Transformers, StarWars, Marvel, Macross y más. Cualquier otra pieza que busques te la encontramos. Visita nuestra tienda en Internet o mándanos un mail solicitándonos lo que andas buscando a los mejores precios y la seriedad que nos respalda.

Menciona este anuncio y obtén un 15% de descuento*

La primer y única tienda mexicana en Internet que encuentra lo que siempre habías soñado

www.ironpaxtoystore.com.mx

ventas@ironpaxtoystore.com.mx

La influencia de las películas de El Santo, se ha hecho sentir en directores como Lee Demarbre (quien pone al enmascarado a luchar hombro a hombro con Jesucristo para detener una invasión vampírica), así como en Robert Rodríguez, Quentin Tarantino, Alex de la Iglesia, Rob Zombie y hasta Guillermo del Toro (¿alguien puede negar que *Blade II* es una película de lucha libre?), entre otros. Por el lado del cómic, ahí están *El Borbah*, de Charles Burns; *El Caballero Rojo* de Torres y Navarro, *Blue Demon Jr: El Legado*, de ¡Ka-Boom!; *Místico: El Príncipe de Plata y Oro*, de Toukan; sin olvidar a *El Santos*, de Jis y Trino, así como un largo etcétera alrededor del mundo.

Es más, la música de Gustavo Cesar Carrión, compositor de una gran cantidad de bandas sonoras para cintas de lucha libre ha inspirado a infinidad de bandas surf, mientras que la figura de El Santo se ha visto (o escuchado) en los ritmos de El Conjunto África, Botellita de Jerez, Los Esquizitos, King Changó, Moderatto, Emaue y Maldita Vecindad, entre otras bandas.

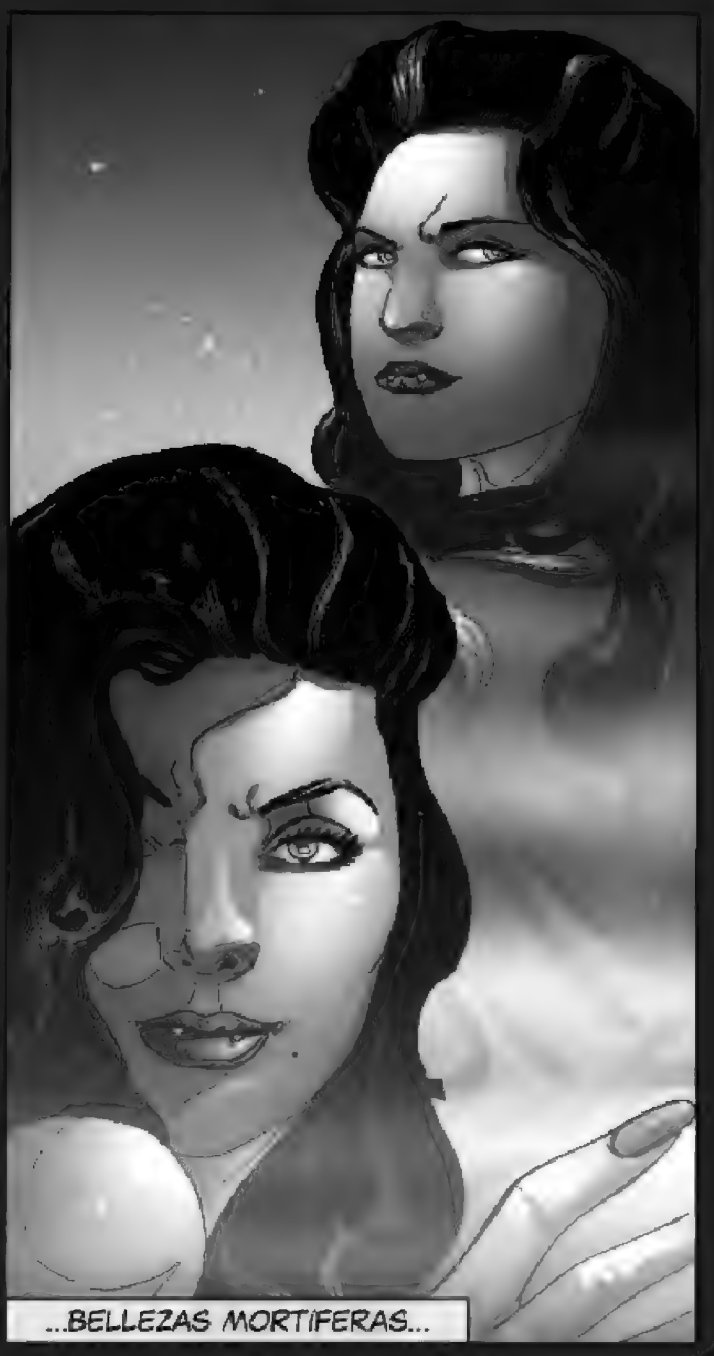
Sirvan estas líneas como un homenaje al personaje pop más importante de la cultura mexicana, el héroe de mil batallas quien paradójicamente al encontrar la muerte alcanzó la inmortalidad, convirtiéndose en **El Santo de mi devoción**.

Nuestro Colaborador

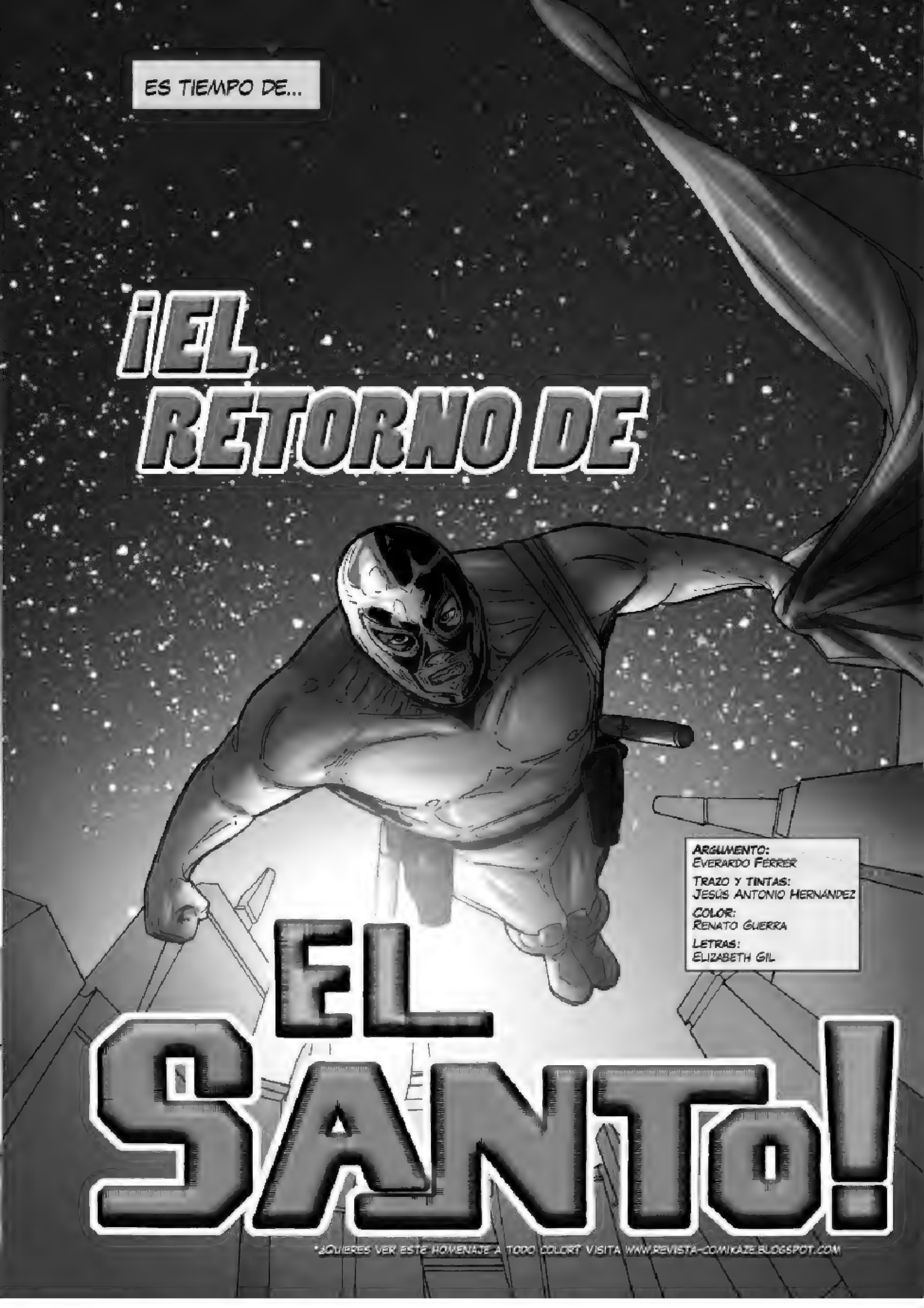
Ha participado escribiendo y/o dibujando para diversos medios relacionados con el rock, el cómic y la lucha libre. Es gran admirador de la cultura periférica surgida de la lucha, a partir de la figura emblemática de El Santo. Ostenta el récord de haber escrito una columna semanal sobre cómic de lucha libre en *Súper Luchas, La Revista de los conocedores.*

HACE YA VEINTICINCO AÑOS DEL RETIRO...
...ENTONCES, LAS COSAS ERAN MAS SENCILLAS...

...AMENAZAS EXTRATERRESTRES...


...BELLEZAS MORTIFERAS...

HOY TODO HA CAMBIADO...
...EL MAL SE HA TORNADO ESPANTOSAMENTE HUMANO...
..ASESINOS, VIOLADORES, SECUESTRADORES, NARCOTRAFICANTES, TERRORISTAS... ¡MUTILADORES!
...SERES ANCESTRALES...
SIN DUDA, EL MOMENTO HA LLEGADO.
...BRUJERÍA...
...Y MAQUINAS DE MUERTE.


ES TIEMPO DE...
¡EL RETORNO DE
EL SANTO!
ARGUMENTO:
EVERARDO FERRER
TRAZO Y TINTAS:
JESÚS ANTONIO HERNÁNDEZ
COLOR:
RENATO GUERRA
LETRAS:
ELIZABETH GIL
*¿QUIERES VER ESTE HOMENAJE A TODO COLOR? VISITA WWW.REVISTA-COMIKAZE.BLOGSPOT.COM

1ª parte
axel medellín: engranes de papel

AMABLE, HUMILDE Y EXTREMADAMENTE OCURRENTE, EL DIBUJANTE JALISCIENSE AXEL MEDELLÍN HA COMENZADO A ENSAMBLAR UNA CARRERA EN EL CÓMIC NORTEAMERICANO DE UNA FORMA POR DEMÁS INTERESANTE (NO CUALQUIERA DIBUJA SU PRIMER CÓMIC PROFESIONAL A PARTIR DE UN GUIÓN DE JODOROWSKY). PRECISO, ENAMORADO, METICULOSO, FANÁTICO DE LA CIENCIA FICCIÓN (GÉNERO EN EL QUE SE MUEVE CON GRAN FACILIDAD), AXEL, CUYO TALENTO Y CONSTANCIA RECUERDAN A UN EFICIENTE MECANISMO, NO TARDARÁ EN DARNOS UNA SORPRESA MAYÚSCULA. LA ENTREVISTA DE LAS SIGUIENTES PÁGINAS LO REFLEJA.

¿De dónde viene tu gusto por la ciencia ficción? Es un género en el que aparentemente tienes mucha soltura. Revisando tu blog leía que entre tus películas favoritas se encuentran dos títulos básicos: Blade Runner y Contacto, basado en un libro de Carl Sagan. ¿Qué papel juega para ti la ciencia ficción como artista?

Desde que me acuerdo, siempre ha habido ciencia ficción en la casa. Me llevaron a los tres años a ver Star Wars y me quedé paralizado. Me cuenta mi señora madre que jamás en la vida yo había permanecido dos minutos viendo una pantalla, y que en esa ocasión no me moví durante dos horas. Siempre que salían robots o naves en la pantalla yo estaba pegado al asiento.

Hubo un momento en el que tenía siete u ocho años y hubo una película que se llamaba El Cristal Encantado, que realmente no era ciencia ficción (ya la veo ahorita me aburre bastante), pero había un especial detrás de cámaras que pasaba por televisión en el que mostraban a los dibujantes trazando a los personajes a lápiz, así como se veían los títeres y los disfraces. Yo me quedé en plan de "no inventes, los personajes se dibujan antes de hacer la película, eso es lo que quiero hacer". Y de ahí agarré el lápiz y no recuerdo haberlo soltado.

De Blade Runner, pues es como que la obligada. La ves por primera vez, te deprimas pero te quedas pensando "¡qué bárbaro!". Igual con Contacto, porque la vi cuando estaba en mi semana de graduación de la universidad. Siento como que era la primera película de ciencia pura, era casi de verdad y te tenía en el filo de la butaca, cada cinco minutos

había una idea más grande. Tenía todo lo que le podías pedirle a una película, y a Jodie Foster… antes de que dijera que era lesbiana.

Estudiaste diseño industrial en la Universidad Autónoma de Guadalajara. ¿Esto te dio alguna ventaja técnica para realizar tu trabajo visual, considerando el tipo de máquinas y artefactos que llegas a dibujar? ¿Los diseñas con la intención de que sean realistas y de que en la vida real pudieran funcionar?
Lo más importante de diseño industrial es que te enseñan a estar bocetando siempre, a buscar posibilidades, formas y maneras distintas de ver. Tuve maestros de dibujo muy buenos; uno que nos daba trazo, otro que nos daba técnicas automotrices. En este tiempo no se usa mucho que la gente bocete antes de llegar a la computadora.

Nosotros teníamos escuela de las siete a las tres o cuatro, y el resto de la tarde y la madrugada era para estar terminando diseños. Mi primera oportunidad, que fue con Metal Hurlant, fue por las máquinas que dibujo, no por otra cosa.

Por tu habilidad para trazarlas.
Sí, soy medio masoquista en eso. Me gusta dibujar los escenarios y las ciudades, las máquinas sobre todo. Claro que me gustan los personajes, pero eso es lo que agarro al final. Ya que tengo el escenario me gusta meterle los actores.

En mis tiempos de estudiante usábamos marcadores, el Photoshop era una leyenda urbana, los programas los empezábamos a aplicar en séptimo u octavo semestre. Hasta entonces, toda representación la hacíamos con pasteles, prismacolor y marcadores. Si la regabas, no había manera de salvarlo. Le vas agarrando confianza, precisión y velocidad a las cosas, pero sobre todo, algo importante del diseño es que te acostumbras a las entregas. Eso es algo que para el cómic o la animación te sirve mucho: la idea de trabajar bajo presión.

¿Y para aprender a contar una historia con imágenes, cómo le hiciste?
Aparte de películas, siempre había cómics en la casa. Era una cosa maravillosa, salían como cinco o seis cómics de Marvel a la semana, entre ellos El Hombre Araña, Los Cuatro Fantásticos, Los Vengadores, todo eso. El abuelo venía a cuidarme todas las tardes cuando tenía tres o cuatro años y en el camino siempre me compraba uno, por lo que llegué a tener 500 en la casa, hasta que los tiró mi señora madre, lo que fue el trauma de mi infancia que todavía no le perdono.

Pero siempre estaba copiando los dibujos, uno tras otro. Aprendí a seguir la historia mucho antes que aprender a leer las palabras. Y pues ya más adelante que te empiezas a meter en el tema te dicen que existe Watchmen, que existe Frank Miller y empiezas a ver qué onda. Ahorita la mayor parte de lo que compro ya son libros sobre la teoría, más que cómics en sí.

A lo largo de tu carrera has colaborado tanto con publicaciones universitarias, en antologías locales y en diarios. Platícanos de eso.

El Libro Monero era un par de escritores de Guadalajara, con carrera, junto con moneros de todas partes; De vuelta a Verne reinterpretaba historias de Julio Verne, igual, con un escritor y un dibujante; eso me encantó porque me pude poner muy cyberpunk con los diseños. El libro Saque de meta fueron trece historias futboleras, aunque yo realmente no veo mucho fútbol, pero nos adaptamos de alguna forma. Y el Cuaas es una publicación de la Universidad de Guadalajara, principalmente del Centro de Diseño, en el que han aparecido Trino y Jis, junto con los que vamos empezando.

Eres uno de los pocos mexicanos que pueden levantar la mano y presumir el haber trabajado con Alejandro Jodorowsky, ¿Qué nos platicas de tu colaboración en la historia Robochrist? ¿Cómo te invitaron a ser parte de ella?

Eso fue por ahí de 2003, en el stand de Humanoids en la Comi-Con de San Diego. Ellos estaban revisando portafolios. Ese fue un momento bien decisivo en mi vida, pues se trataba de quedarme en la fila para conocer a Guillermo del Toro o ir a ver que onda. Dije "¡Chin! Hay fila, pero la revisión está aquí al lado… mejor voy a revisión".

En ese entonces el dueño de Humanoids era Fabrice Giger. Estuvo revisando mi portafolios, le dio vueltas una y otra vez y me dijo: "¿Sabes qué? Tu gente apesta, pero me gustan tus robots y tus monstruos. Si quieres le digo a Jodorowsky que te escriba una historia que sólo tenga robots y monstruos".

"Sí, claro, ahorita, lo que tú digas", pensé.

Eso fue como en julio. Me acuerdo que el 20 de noviembre los de Humanoids me dijeron "ya está tu historia de Jodorowsky, ¿la quieres?" y después de eso me la mandaron.

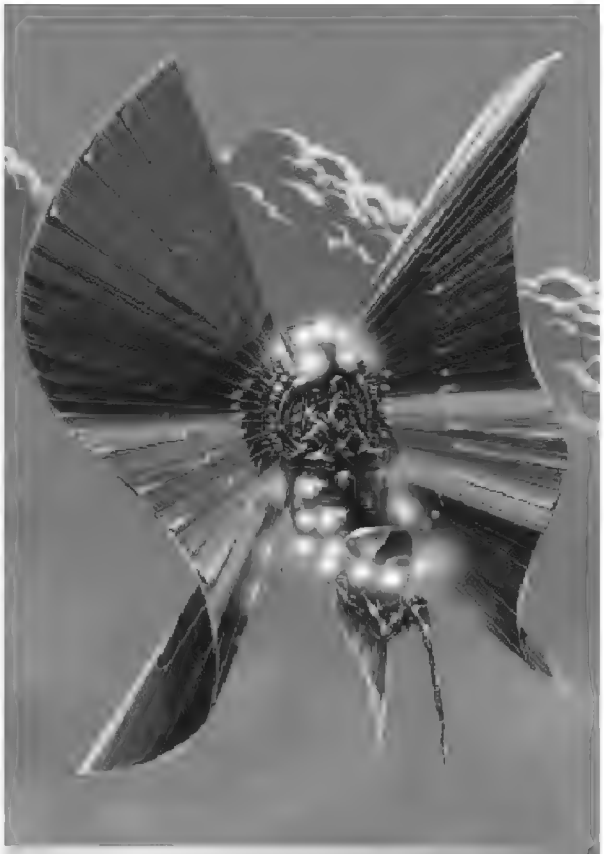
NAVEGA.
ELIGE.
COLECCIONA.
¡EL UNIVERSO ES TUYO!
CABINA INTERESTELAR
WWW.CABINAINTERESTELAR.COM
ventas@cabinainterestelar.com
Tel. 5654 1531

¿Cómo te acoplaste a su forma de trabajo?
Para empezar, escribe rarísimo el hombre. La historia era de 40 cuadros, sin detallar páginas ni nada. Me dijeron "ármala en las páginas que quieras, de seis a doce" y pues comencé a mandarles diseños primero, como el de una mariposa que se convertía en el Cristo de los robots. Me rebotaban los diseños y me decían "alócate más". Fueron doce páginas al final, hice todo, lápices, tinta y color y fueron como seis meses para terminarla.

A Jodorowsky lo conocí hasta que ya estaba publicada la historia. Es un personajazo, te impone. Siempre es el más listo de la habitación donde estés. Platicando con él en San Diego, donde nadie sabía quien era (y por eso estaba yo dos horas en su mesa) le pregunté "Oye, ¿es cierto que siempre traes una baraja de tarot contigo?" Y entonces la sacó.

Contestó "agarra tres cartas y pregúntame" y me dijo mi destino. En una de esas, me dijo "¿Sabes qué? He decidido que voy a ser tu figura paterna".

Se supone que íbamos a colaborar en otra historia de Metal Hurlant, pero como quebró en Estados Unidos y dejó de salir en Francia. Ya no se armó, pero a ver si en un futuro se puede dar otra cosa.



Nuestro Colaborador

Actualmente contribuye con algunos textos y frikeces para Culturacomic.com y Editorial Vid. Organizó la exposición *Santo de mi devoción*, tras experimentar una epifanía en la que el enmascarado le ordenaba armar un tributo a su plateada memoria, so pena de aplicarle *la de a caballo*.

por EVERARDO FERRER

EL FACTOR MUTANTE

SOULKEEPERS (FIXIA STUDIOS)

Se trata de un proyecto verdaderamente prometedor, con una historia planificada de principio a fin con la intención de no fallar con la periodicidad prometida. A manera de introducción (y como un evento sin precedentes en la historia del cómic mexicano) Fixia Studios se ha dado a la tarea de promover de manera gratuita la primera entrega de esta historia, que aparece a manera de prólogo. *Fers*, guionista y creador del concepto, apuesta por lo sobrenatural para este proyecto y se hace acompañar nada menos que de René Córdova para ilustrarla.

Cabe señalar que el trabajo de Córdova difiere mucho del que antes le conocimos, pues los mundos coloridos de *Republika Lucha* o *Big-Bang*, publicaciones en que René ha trabajado, son llevados a otro extremo, al manejar atmósferas oscuras en este universo de los *Soulkeepers*.

Quizás uno de los aspectos gráficos más notorios sea que Córdova tuvo que basarse en personajes ya creados, lo que hace que su estilo se note mmm…distinto. La salida oficial del cómic está anunciada para la segunda mitad de este año, y presentará una saga de seis números mensuales para la primera serie de *Soulkeepers*. Vale la pena echarle un vistazo.

www.soulkeepers.com

UNIVERSE UNLEASHED: KOIGORA (START COMICS)

Precedido de un sketchbook y un número cero, apareció por fin el primer número oficial de este proyecto, publicado ahora bajo el sello Start Comics, nueva rama editorial de Sputnik Studio. Influido evidentemente por el género de la *space opera*, sobre todo por *La Guerra de las Galaxias*, el argumento (además de caer en muchos lugares comunes), se vuelve bastante complejo y difícil de entender. El atractivo dibujo de Rubén Nava salva heroicamente esta historieta, pero debería buscarse una manera de complementar el arte con el guión para ofrecer un producto que valga la pena en ambos aspectos.

Por otro lado, sentimos que es una necesidad que Rubén se haga de un entintador que pueda dotar a sus dibujos de fuerza, pues si bien sus lápices son bastante buenos, se requiere que se les proporcione volumen y texturas a manera de compensar la ausencia del color (tal vez el uso de pantallas le vendría muy bien). Una historia bien cuidada con una parte artística completa, puede hacer de *Koigora* un comic más que interesante.

www.koigora.com y **koigora@gmail.com**

SEQUENTIAL DREAMS/EVA CABRERA

Esta es la primera compilación de trabajos de esta joven ilustradora, donde se reúnen cinco historias breves. Tres de ellas, *El Manzano*, *Palillos Chinos* y *El Círculo*, fueron publicadas en diferentes números de *Openhaüs*, mientras que *Sketch* y *El Estanque de los Sapos* permanecían inéditas hasta la publicación de *Sequential Dreams*.

El estilo, influido por el manga, va adquiriendo su propio sentido, observándose una variedad de formas al momento de contar las cosas y con ilustraciones que van de lo más sencillo a lo netamente experimental, por lo que cualquiera de las cinco historias son artísticamente distintas entre sí, mostrando la riqueza de recursos y alcances creativos de Eva… ¡Y eso que lleva relativamente poco tiempo en el mundo del cómic!

Este pequeño volumen es totalmente recomendable y es una buena oportunidad para conocer a Eva Cabrera, quien seguramente dará mucho de que hablar en un futuro no muy lejano. *Sequential Dreams* contiene además una introducción de Salvador El Mudo Vázquez (editor de *¡#$%&! Comics*) y algunos apuntes de la misma sobre los diferentes pasos del desarrollo para la realización del ejemplar.

www.evacabrera.com y **mapetina@gmail.com**

TIERRA ADENTRO (CONACULTA)

Hace poco tiempo, Sergio Loo, parte del consejo editorial de la publicación, se acercó a nosotros para hablarnos sobre un proyecto: abordar el movimiento estridentista a través de historietas realizadas por jóvenes artistas de diferentes estados de nuestro país. Es así como los resultados se ven en el número más reciente de *Tierra Adentro* (el 155-156), donde ocho comiqueros visitan *Estridentópolis* (algunos de ellos son, orgullosamente, colaboradores de *Comikaze*).

Los textos y poemas estridentistas narrados gráficamente son presentados en el siguiente orden: *Canción desde un aeroplano*, de Manuel Maples Arce, es ilustrado por Raulman, de Chihuahua; *Kaleidoscopio*, de Luis Quintanilla, cuenta con arte de Miguel Ángel Hernández Cedillo, de Veracruz; *Subasta*, extraído de *El Movimiento Estridentista*, de List Arzubide, es realizado por Santiago Fernández, de Toluca, Estado de México; *Un Crimen Provisional*, de Arqueles Vela, es dibujado por Alberto Montes, de Azuayo, Michoacán; mientras que *El Café de Nadie*, de Vela también, quedó en manos de nuestro portadista estrella, Jesús Antonio Hernández, de Querétaro.

Finalmente, *Prisma*, de Manuel Maples Arce, es dibujado por Enid Peste, de Cuernavaca, Morelos, a la vez que *Revolución*, del mismo autor, es recreado por BEF, representante del Distrito Federal. El trasladar el concepto estridentista al cómic es una labor harto difícil, es por ello que el abanico de interpretaciones (y calidades) que manejan los autores hace que este ejemplar se convierta en obligatorio y además, como dijera el maestro Rius, nos servirá para agarrar cultura *como quien no quiere la cosa*.

Tierra Adentro está a la venta en Sanborns y en las librerías Educal de todo el país. Con esta sección de cómic, ¡Cómo nos recuerda a *El Gallito Inglés*!

por ADRIÁN GALLARDO

SANDMAN
Sueños en polvo

EN EL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS, ANTES DE LAS GRANDES CIUDADES, DE LAS MÁQUINAS VOLADORAS, DE LAS GUERRAS, INCLUSO ANTES DE QUE EXISTIERA LA AGRICULTURA, EN TIEMPOS MÁS INOCENTES, LOS SERES HUMANOS SE REUNÍAN ALREDEDOR DE UNA HOGUERA PARA ESCAPAR DEL FRÍO Y DEL ACOSO DE LAS GRANDES BESTIAS. PERO TAMBIÉN MIRABAN ATERRADOS HACIA EL CIELO, OBSERVANDO PRODIGIOS Y MILAGROS QUE ERAN INCAPACES DE COMPRENDER.

Fue entonces cuando un hombre o quizás una mujer decidieron compartir con el resto de sus hermanos todas sus dudas y temores, intentando dar explicación a lo que no podían entender, otorgándole voz y rostro a lo desconocido. Fue así como nació la primera creadora de historias o el primer cuentacuentos; fue ese el nacimiento del mito.

Desde entonces, los narradores siempre mantuvieron ocupado un lugar importante en el consejo de la tribu o junto al trono del rey, al ser los elegidos para transmitir el mensaje de los dioses. Creadores de canciones, cuentos y leyendas, son los intérpretes, discípulos, profetas y sirvientes de Lord Morfeo, *El Gran Forjador, El Señor de los Sueños, El Hombre de Arena* que cada día y noche nos abre las puertas a su reino para permitir que vaguemos entre los límites de la realidad, entre todo lo que no es pero que podría ser, ya que es cierto que todo aquello cuanto existe tuvo su inicio como un sueño.

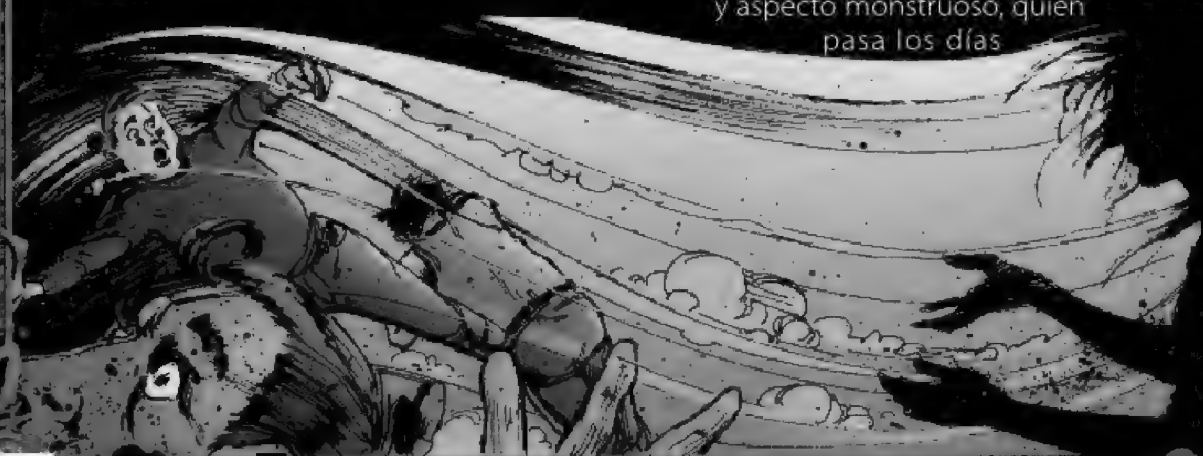
I WILL SHOW YOU FEAR IN A HANDFUL OF DUST
T.S. ELIOT

Bienvenidos al mundo de *Sandman*, el cómic que revolucionó al medio desde finales de los 80 y hasta mediados de los 90; una saga épica que se aleja de la fórmula de los héroes enmascarados luchando contra villanos que planean la dominación mundial, una historia sobre las historias mismas, que es, en muchos sentidos, la de siete hermanos cuya existencia define y pone en movimiento los ejes del universo. Ellos son *The Endless* (Los Eternos):

Death (Muerte) es una adorable chica gótica a quien conocemos dos veces durante nuestra vida, una al nacer y otra cuando ejerce su función y nos acompaña hacia su reino. A su vez, Destiny (Destino) es un hombre alto, cuyo serio rostro se oculta detrás de la capucha de un monje. No tiene ojos, pero sostiene en sus brazos el libro que contiene todas las preguntas y todas las respuestas. En sus páginas se puede encontrar todo aquello que fue, es y será; no hay secretos para él, quien habita en un laberinto inmenso en el cual se encuentra con otras versiones de sí mismo.

Delirium (Delirio) alguna vez fue conocida como Delight (Delicia), la más joven e impredecible de los siete hermanos, quien cambia constantemente de apariencia, además de divertirse inventando sabores de helado que nadie se había atrevido a crear, como el que tiene sabor a teléfono. Ella se acompaña de su fiel perro parlante Barnabas, regalo de su hermano mayor, el risueño y negado para las artes Destruction (Destrucción), que abandonó a la familia para recorrer el mundo.

Por otro lado, Despair (Desesperanza) es una mujer deforme y enana, de piel ceniza y aspecto monstruoso, quien pasa los días



contemplando a las personas desde la parte trasera de sus espejos o desgarrándose el rostro con un anillo en forma de garfio. Ella tiene un(a) hermano(a) gemelo(a) de nombre Desire(Deseo); este ser andrógino, probablemente el más cruel y caprichoso de todos los hermanos, es todo aquello que has llegado a desear y amar.

Finalmente llegamos al protagonista de la saga, ya que es a través de sus acciones que conocemos al resto de la familia y la forma en que interactúa con la humanidad. Él es Morfeo, el *Príncipe de las Historias*, un amargado y solitario monarca completamente obsesionado con su trabajo, quien se ha olvidado de sí mismo y prefiere sus responsabilidades como soberano de los sueños, hasta que un día es capturado por una orden de hechiceros (que buscaba originalmente capturar a su hermana Death para alcanzar la inmortalidad).

Estos obligan al orgulloso señor de los sueños a pasar 72 años encerrado en un sótano sin pronunciar una sola palabra, provocando con su ausencia la destrucción de su reino, hecho que traería extrañas e impredecibles repercusiones al mundo mortal, como sueños y pesadillas decididos a encontrar un lugar entre los hombres o el caso de una misteriosa enfermedad que afectó a todos aquellos que dormían en el momento en el que Morfeo fue capturado, la cual les impide despertar, dejándolos atrapados en los límites de la realidad.

EL INICIO DEL SUEÑO

Hace 20 años, Karen Berger (directora de la editorial Vertigo Comics, subsello de DC) le encargó a un joven inglés retomar a un personaje clásico creado por Jack Kirby y Joe Simon. Este personaje era Sandman, un justiciero que cubría su rostro con una máscara de gas y se dedicaba a capturar criminales con ayuda de una pistola de gas del sueño, para así entregarlos a la policía. La visión del joven Gaiman fue mucho más allá de continuar las aventuras de este Batman narcótico, transformando el concepto en algo mucho más evolucionado, utilizando del antiguo vigilante tan sólo el nombre.

Fue entonces cuando nació Morfeo y el reinado de *Sandman* inició en la escena del cómic para adultos, propagándose rápidamente hacia otros ambientes artís-

DREAM WAS THE ONLY ONE THAT FITTED THE BILL. I WAS HOPING YOU'D WORK IT OUT ON YOUR OWN ONE DAY, THOUGH. AND YOU HAVE.
WELL DONE, ALEX.

THE ABSOLUTE
SANDMAN
SPECIAL EDITION

Con el fin de acercar la saga a nuevos lectores (así como embolsarse una buena cantidad de dólares) y lograr que sus seguidores originales puedan tener en sus manos la historia completa, Vertigo Comics publicó *Absolute Sandman*, compilación de la saga que incluye material extra como bosquejos inéditos, scripts originales y un nuevo trabajo de color. Sin duda, gran oportunidad para integrarse a los cientos de miles de seguidores del universo de Neil Gaiman y ser partícipe de una de las historias que definieron y cambiaron el panorama del arte secuencial. Con esta antología, el reino de los sueños abre las puertas una vez más para demostrar que la imaginación no tiene límites.

ticos. Pronto la saga de *Sandman* abandonó las convenciones de cómics para comenzar a evaluarse y valorarse como parte importante de la literatura moderna, integrándose fuertemente en la mitología de la cultura pop, lo que llevó a Neil Gaiman y a su inseparable colaborador Dave McKean a ser objeto de discusiones sobre el verdadero valor del arte secuencial y su influencia en las artes en general.

A partir del nacimiento de *Sandman* las reglas cambiaron, pues en este universo había cabida tanto para los jóvenes entusiastas de la cultura punk y gótica como para los fanáticos de William Shakespeare; un mundo donde la cultura *wicca*, las tradiciones celtas, los dioses africanos y los superhéroes vestidos con spandex podían encontrar un lugar común. Este lugar es la psique y el corazón mismo de la mitología, un sitio donde Jung y Lovecraft podrían habitar en la misma casa y compartir los alimentos con Edgar Allan Poe, Clive Baker y Little Nemo (creación de Winsor McCay).

Todos estos elementos convierten el universo de los *Endless* en campo fértil para generar nuevas mitologías y personajes complejos que se alejan radicalmente de la lucha simplista y moralista entre el bien y el mal manejada en la mayoría de los títulos de superhéroes, acercándolos más a los debates filosóficos y los tratados del psicoanálisis.

Con el apoyo de una amplia galería de artistas plásticos, Gaiman llevó de la mano a sus lectores a través de 75 números llenos de sorpresas y maravillas; pero lejos de haber terminado, Sandman y el resto de los personajes que integran la saga han abierto las puertas para diversas historias y miniseries dotadas de la misma magia y calidad.

Nuestro Colaborador

Nacido el 11 de septiembre de 1981, es escritor y director de teatro, además de escribir canciones para bandas de rock underground. En 2007 publicó *Nunca Nada*, su primer libro, cuya primera edición se agotó en pocos días. Radica en la ciudad de México, donde imparte clases de arte a personas con capacidades diferentes.

LA HISTORIETA, SI SE HACE BIEN, PUEDE SER EL LIBRO EDUCATIVO DEL FUTURO
H.G. OESTERHELD

TÍTULO EMBLEMÁTICO DE NUESTRA HERMANA REPÚBLICA DE ARGENTINA, EL ETERNAUTA FUE CREADA POR HÉCTOR GERMÁN OESTERHELD, QUIEN ASIGNÓ SU CONCEPCIÓN GRÁFICA A FRANCISCO SOLANO LÓPEZ. A MÁS DE MEDIO SIGLO DE SU PUBLICACIÓN, DEDICAMOS UN ESPACIO A ESE CLÁSICO LATINOAMERICANO.

Héctor Germán Oesterheld (nacido el 23 de julio de 1919 en Buenos Aires) fue un lector empedernido. En 1943, con una novia que lo adoraba (Elsa) y un año para recibirse de geólogo, el joven Oesterheld veía con sorpresa que el diario *La Prensa* publicaba su primer cuento: *Truila y Miltar*, título de difícil pronunciación, pero que resultaba ser un encanto para los niños.

Cuatro años más tarde, Oesterheld se casaba con Elsa y trabaja en un laboratorio de minería, a la vez que completa el gasto familiar publicando cuentos infantiles y artículos de divulgación científica. Oesterheld (quien en ocasiones firmaba con las iniciales HGO) es invitado a escribir argumentos para historietas, a lo cual de inmediato le agarra el modo.

Es así como crea tiras tan populares como *Bull Rockett* y *Sargento Kirk*, realizadas por los mejores dibujantes de la época como Alberto Breccia y Hugo Pratt (a este último dedicamos el primer artículo de este número de *Comikaze*, si ya lo notaste).

En 1955, el artista decide crear su propia empresa: Editorial Frontera, con la cual lanza las exitosas publicaciones *Hora Cero* y *Frontera*. Dos años después nace la cuarta hija de Oesterheld: Marina (antes habían nacido Estela, Diana y Beatriz). Ese mismo año (1957) también nace *El Eternauta*, precisamente el 3 de septiembre en la revista *Hora Cero Semanal*.

Este importantísimo título compartiría el espacio con las historietas *Ernie Pike* (trazada por Pratt), que relata las aventuras de un corresponsal de la Segunda Guerra Mundial, así como el western *Randall the Killer* (realizado por Arturo del Castillo), todas escritas por el mismo Oesterheld.

El Eternauta apareció durante 105 semanas (dos años prácticamente), culminando su publicación el 9 de septiembre de 1959.

TIENES RAZÓN, LUCAS PARECE UNA NEVADA FOSFORESCENTE...
ACUNANDOSE EN EL AIRE QUIETO, DE LO ALTO CAÍAN TENUÍSIMOS COPOS; CASI TRANSPARENTES, EMANABAN UNA DÉBIL LUZ DE TRASMUNDO.

NAVEGANDO POR LA TRAMA

Ésta se sitúa en 1957 (año en que comenzó la publicación de las entregas semanales del cómic) y versa sobre un guionista de historietas que es sorprendido por la extraña aparición de un individuo frente a su escritorio. La curiosidad del escritor se sobrepone al miedo y el asombro, por lo que en poco tiempo el misterioso personaje empieza a contarle su historia. Y es que el Eternauta, el navegante del tiempo, el peregrino de los siglos, viaja buscando a su esposa y a su hija que ha perdido tras una invasión extraterrestre.

La primera manifestación de esa tragedia fue una nevada mortal que aniquilaba a todo lo vivo que tocaba: plantas, hombres y animales. Juan Salvo, nombre del protagonista principal, quien jugaba baraja con algunos amigos en ese momento, escapa de la muerte gracias a que su casa está perfectamente cerrada. Posteriormente, el personaje sale a la calle para realizar una primera exploración después de confeccionar un hoy famosísimo traje que lo protege del contacto con los copos asesinos.

En la narración también participan viejos amigos de Juan, como Favalli, quien por sus conocimientos científicos y sociales los saca de variados apuros, así como amigos nuevos surgidos al fragor del combate a la invasión, como son los casos de Pablo (valiente niño que no duda en tomar un arma para luchar por su vida y la de sus acompañantes) o Alberto Franco (obrero fundidor que tiene en su afición a la lectura de cómics de ciencia ficción su única arma para enfrentar a los extraterrestres).

Los atacantes y sus métodos de destrucción son variados, por ejemplo, Juan Salvo y sus amigos primero enfrentan a los *Cascarudos*, horripilantes pero torpes seres; después a los *Gurbos*, entes violentos y gigantes. Posteriormente los héroes creerán haber en-

LA INCREÍBLE MANO DEL EXTRAÑO SER RECORRIÓ VELOZ EL TECLADO; CADA DEDO PARECIÓ OBRAR POR SU CUENTA, COMO SI TUVIERA VIDA PROPIA.

contrado a los directores del ataque cuando se encuentran con los *Manos*, seres que tienen extremidades con muchísimos dedos que les permiten activar al mismo tiempo infinidad de teclas en un tablero, desde el cual dirigen las acciones de estos y otros seres.

Finalmente, Salvo se da cuenta de que incluso los *Manos* son peones de otros seres, los *Ellos*, quienes los habían obligado a convertirse en las avanzadas de su invasión con la ayuda de extraños mecanismos...

Más allá de las viñetas

La historia de *El Eternauta* también nos hace reflexionar sobre las luchas que se han sucedido en la humanidad a través del tiempo. Es mentira que luchen los pobres contra los ricos o los poderosos contra los débiles, pues sabemos que el combate siempre es de pobres contra pobres, de jodidos contra jodidos (eso sí, unos por convicción y otros por conveniencia, mientras que otros, como los *Manos*, luchan por que los han convertido en seres miserables).

Cabe destacar otro punto: en *El Eternauta*, los actos heroicos personales son sucesivos, pero siempre prevalece la acción conjunta, subrayando que la posibilidad de sobrevivencia radica en la lucha unida.

A Héctor Germán Oesterheld le tocó vivir una época en la que muchos hombres de su país luchaban por un mejor gobierno. Él tomó la decisión de acompañarlos, pero esa batalla se vio trágicamente aplastada por el golpe militar que impuso un terrorismo de estado que a su vez desapareció a miles de personas, la mayoría de las cuales serían torturadas y asesinadas. De hecho, el autor de esta obra cumbre del cómic latinoamericano fue secuestrado en abril de 1977 y jamás se supo de él, lo mismo le ocurrió a sus cuatro hijas y a dos de sus yernos.

A cincuenta y un años de *El Eternauta*, en Argentina la dictadura es una pesadilla lejana que dejó muchas heridas abiertas, pues hoy parecen soplar nuevos vientos de democracia.

Sin duda, mientras los *Ellos* pretendan conquistar al mundo, habrá *Eternautas* que simbolicen la lucha; porque la búsqueda de un mundo más justo no se logra sin ofrecer resistencia.

Nuestro Colaborador

Nació virgen un 16 de septiembre de 1957, en la heroica ciudad de Cuautla, Morelos. En 1975 agarró el feo vicio de hacer caricaturas y publicaciones al unirse a una banda de facinerosos que entre otros atentados a la sociedad publicaría la revista *La Garrapata*, también conocida como *El azote de los bueyes*. Tiene quince años publicando el pasquín de mal nombre *El Metiche* y desde hace ocho dirige el Museo de la Caricatura y la Historieta de Cuautla.

¿Dónde comprar tu revista Comikaze?

Por amor al (9º) Arte

AntiHero
14 Oriente #14-1,
San Andrés Cholula, Puebla.

Capital 8
Pabellón Cuauhtémoc. Antonio M. Anza #20,
Local 37, Col. Roma.
[Metro Hospital General y/o Centro Médico]

Decomixado
Plaza Niza. Niza #66, Local 2, Col. Juárez.
[Metro Insurgentes]

Etco
Comics Rock Show. Centro Cultural Miguel Sabido. Basilio Badillo #4, Col. Centro.
[Metro Hidalgo]

Global Comics
Vicente Suárez #114, Col. Condesa.
[Metro Juanacatlán o Chapultepec]

Kamite
Pasaje Zócalo-Pino Suárez. Local 31
Centro Histórico.
[Metro Zócalo]

Bazar del Entretenimiento y el Videojuego (Frikiplaza). Eje Central Lázaro Cárdenas #9, Local 61(primer piso), Centro Histórico.
[Metro Bellas Artes o San Juan de Letrán]

Kimota Comics (antes Latveria)
Plaza Arquímedes. Arquímedes #130
(esquina con Horacio), Local 41.
[Metro Polanco]
http://www.kimotacomics.blogspot.com

Kimota Comics Puebla (antes Sparta)
Plaza Puebla. Calle 5 de Mayo #8, Local 81
(quinto piso), Centro Histórico, Puebla.

Kingdom Comics
Plaza Diamante. Calle 62 #505-C por 63,
Local 12, Mérida, Yucatán.

Librerías Educal
¡En sus **90** tiendas en diversas ciudades del país!
Encuentra la más cercana en:
http://www.educal.gob.mx/directoriolibrerias

Osporcomics
Plaza de la Tecnología. Carranza #120,
Local 270. Zona Centro,
San Luis Potosí, S.L.P.

Planet Comics
Tintoreto #89 (esquina de Eje 6 Sur y Avenida Patriotismo), Colonia Noche Buena.
[Metro San Antonio]

Señor Marvel
Callejón de la Condesa y 5 de Mayo,
frente a Sanborns "Los Azulejos"
Centro Histórico, Ciudad de México.

Shangrila Comics
CentroCel Latino. Eje Central Lázaro Cárdenas #12, Local 202-A (segundo piso),
Centro Histórico, Ciudad de México.

Snikt! Comics
Plaza Doblado. Pedro Moreno #113,
Local 6, Centro Histórico, León, Guanajuato.

Venom Comics
Centro Comercial Plaza Oriente.
Av. Ing. Eduardo Molina #1623, Local G-14,
Col. El Coyol.

o pídela al correo
enviocomikaze@gmail.com

¿Ya lo escuchaste?
Entérate de lo más interesante del cómic
Descárgalo cada quincena en nuestro blog
También disponible en
iTunes
¡¡Suscríbete!!

Comikaze Podcast

¿Te falta algún número?
¿Quieres suscribirte por un año?
¿Deseas vender Comikaze en tu negocio?
¡Contáctanos!

No olvides visitar:
http://comikaze.net

LADRONN
RAUL TREVIÑO
Blee!